HYRSVÄRDETS HANDBOK



ÄVENTYRSSPEL

KONSTRUKTÖR: Johan Sjöberg



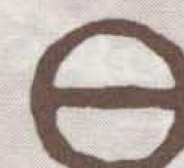
REDIGERING: Åke Eldberg, Håkan Ackegård
CHRONOPIA: Bill King, Michael Stenmark, Nils Gulliksson, Henrik Strandberg



GRAFISK FORM: Jerker Sojdelius
ILLUSTRATIONER: Stefan Thunberg, Jens Jonsson, David Hansson
ORIGINAL: Håkan Ackegård, Åsa Granlund, Marcus Thorell
OMSLAG: Stefan Thunberg (tusch), Patrik Magnerius (färgläggning)
KARTOR: David Hansson



ÖVRIGA BIDRAG: Cees Kwadijk, Patric Backlund





Inledning

Hej och välkommen till den första äventyrsmodulen till Drakar och Demoner Chronopia™. Här finns allt du och dina kamrater behöver för att uppleva spänningen och atmosfären i området kring Klingornas allians.

Modulen är uppdelad i tre större avsnitt. I det första behandlas sådant som hur man skaffar mat för dagen, undviker att få en dolk i ryggen, hittar någonstans att bo — annat än i rännstenen, knyter lämpliga kontakter och gör karriär som gladiator på arenan.

Sedan följer en äventyrlig rundvandring i området närmast Klingornas Allians, med beskrivningar av viktiga personer, maktfaktorer och kartor över viktiga platser. Platsbeskrivningarna är av utrymmesskäl mycket sporadiska — endast rummens funktion nämns — och det står naturligtvis SL fritt att själv fylla de luckor som finns. Det sista kapitlet innehåller några kortare äventyrsförslag och en längre kampanj — Klingornas natt.

Det första kapitlet kan med fördel läsas av alla — spelare som spelledare — medan resten av modulen endast bör läsas av SL.

Känner du dig redo? Håll då hårt i svärdet och kasta dig in i Chronopias spännande och farliga värld.

— Johan Sjöberg



Kapitel ett: Hyrsvärdets hårda liv

Välkommen!

JODÅ, DET ÄR LEDIGT. Slå dig ned bara, grabben, slå dig ned. Jag är inte den som tar upp onödigt mycket plats när jag ser en nykomling stå där utan någonstans att ställa sin soppskål — till skillnad från vissa andra. De där killarna som du försökte sätta dig hos förut — ja, jag vet att det fanns sex lediga stolar vid deras bord, men de är inte såna som man bråkar med i onödan. Båda två är med i Bolts svartyxor, otrevliga brutala flåbusar som gillar att använda sina svartstålsyxor — därav namnet på kompaniet

Hur jag kunde veta att du var ny i stan? Lika enkelt som att skilja en wongos från ett troll, man känner det på lukten. Inte särskilt mycket svårare är det att konstatera att du förmodligen inte vet hur du ska få tag på pengar eller hitta någonstans att sova där du inte behöver vara orolig för att nästa morgon ska bli en sovmorgon in i evigheten. Men du lyckades i alla fall få lite av mor Helles varma soppa. Inte illa. Inte illa alls faktiskt.

Jag förmodar att du är en bondgrabb. Du har kommit hit för att söka lyckan. Du tröttnade på att mjölka kor och plocka morötter och stack, kanske utan att berätta det för någon — inte ens din älskling i gården bredvid. På vägen lyckades du komma över ett svärd och...

Jaså, du har ingen älskling? Jaha, pappa var legosoldat och lärde dig att hantera svärd och sköld när ni hade tid över. Och svärdet är förstås hans gamla? Jag ber så hemskt mycket om ursäkt. En släktklenod? Fint grabben, men även om du är en hygglig svärdsvingare — och inte bara en simpel bonnläpp — tror jag att det är en hel del du behöver veta för att klara dig här i Chronopia.



Sysselsättning

FÖR DET FÖRSTA: Det räcker inte med att glida gata upp och gata ned med näsan i vädret, tro att man är utvald och att lyckan vilken sekund som helst ska knacka en på axeln och stå där med en prinsessa och ett halvt kungarike i famnen. Så fungerar det inte här i Chronopia — här måste man slita för brödfödan.

Alltså måste du börja arbeta. Här på Klingornas allians hyrs, säljs och köps kämpar för rena fantasisummor varje dag. Alvhusen och människornas stora handelshus behöver ständigt förstärka sina arméer på grund av alla konflikter som med jämna mellanrum kommer till ytan som bubblor i en kittel med smält getost. Men de anställer nästan bara fria kompanier, eftersom de bästa krigarna finns där, så ett ensamt hyrsvärd har inte särskilt mycket att hämta i den branschen. Om man inte är en levande legend förstås

Hur man tar anställning i fria kompanier? Jo du gosse lilla. Det kan man göra. Men det är ingenting jag skulle rekommendera — inte än i alla fall. Visserligen kan du lätt bli medlem i något av de mindre välrenommerade kompanierna, men det är bara för att de har så höga dödstal. Ofta är det betydligt färre en hälften som överlever ett uppdrag. De välkända kompanierna har ofta inträdesprov — eller så måste du personligen bli tillfrågad av kaptenen. Ja, inträdesproven kan var hårda.

För att bli medlem i Bolts svartyxor måste man stå upp efter två minuters kamp mot en av deras förkämpar. Han har en yxa — det har inte du. Som du förstår är det inte ovanligt att personer stryker med när de försöker bli medlemmar av sådana prestigefyllda och extremt tuffa kompanier. Nej, det är inte olagligt, fast somliga tycker nog att det borde vara det. Om man jämför med Arenan tycker jag inte att det är så farligt.

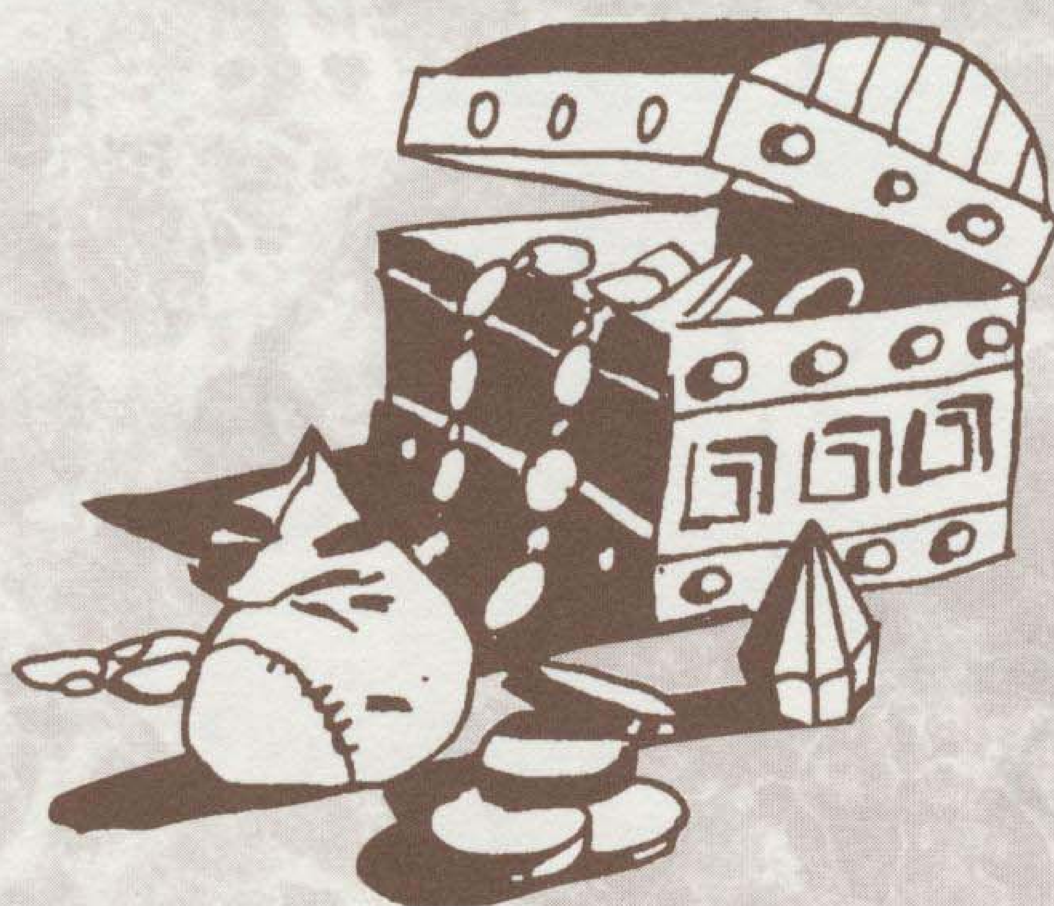
Jaså, du har hört talas om den. Visst låter det spännande, glamoröst, ärorikt och helt enkelt — underbart? Jo tack, jag kunde just tänka mig det. Om jag vore du skulle jag tänka om. Varför?! Därför!!! Vadå, inte tillräckligt UTTÖMMANDE SVAR!!?

Förlåt om jag skrämde dig. Ta den här trasan och torka bort soppan ur ansiktet. Du har en fiskbit innanför kragen.

Jag brukar inte brusa upp så, men jag tycker att du verkar vara en ganska trevlig prick och jag skulle bli lite besviken om det första du gjorde var att gå in på Arenan tillsammans med några andra korkade, lättlurade grönjölingar och blev sliten i stycken av frakiska bergslejon till ackompanjemang av publikens applåder och extatiska skrin.

Ska man slåss på Arenan räcker det inte med överdrivet mod och ett blankt svärd, man måste ha erfarenheter också — erfarenheter som lättast fås någon annanstans. Jag har själv gått några matcher där, så jag vet vad jag talar om. Ser du ärret på min högra kind? Det är ett minne från tiden på Arenan. En svartbjörn gjorde det. Det är inte vackert, men det inger respekt.

Hur man får erfarenheter? Erfarenheter av den typen som gör att man kan slåss på Arenan eller ta värvning i ett välkänt fritt kompani eller bli som jag? Det är svårt. Så svårt och slitsamt att innan du bestämmer dig för det bör du fråga dig själv både tre eller fyra gånger om det verkligen är värt det. Du tror det? Ja, då kan jag väl inte annat än ge dig några tips om hur du kan börja.



Att skaffa erfarenhet

Först är det lämpligt att hitta något sätt att skaffa dubloner som inte nödvändigtvis innebär att du riskerar livet varje dag. Det finns många sätt; vissa är bra och andra är dåliga, men glamorösa är de knappast. Givetvis förutsatt att du inte har någon väldigt konstig uppfattning om vad glamour är. Vissa från landet tycker ju om att rulla sig i gyttjan med svinen, har jag hört. Se inte så arg ut, jag bara skämtar. Du tyckte inte att det var särskilt roligt? Jag får väl be om ursäkt då, men jag försöker bara lära dig att hantera en del av de fördomar som du kommer att råka ut för här i Chronopia. Själv tyckte jag inte att det var så illa. Inte illa alls faktiskt.

Du förresten. Låt bli att föra handen mot svärdsfästet så där när du blir provocerad, om du inte verkligen tänker använda det.

Åter till saken. Som sagt, det finns många mer eller mindre riskfria sätt att tjäna en dublon eller två. Ett är att ta tjänst nere i hamnen. Lasta på och lasta av fartyg. Tömma och fylla handelshusens lager.

Det låter inte roligt? Det är det inte heller, men det ger pengar, en chans att träna upp din styrka, uthållighet och disciplin en aning och har du tur kan du kanske få gå vakt vid båtarna. Då finns det chans att det blir en eller annan skärmytsling med småtjuvar och andra skurkar. Om jag förstått dig rätt vill du träna svärdshanden — och varför ge sig på berg när det finns småsten?

Ett annat sätt är att bli springpojke, förlåt budbärare, åt en handelsman eller hantverkare. Då kan du säkert få bo hos honom och dessutom får du springa en hel massa.

Annars kan du försöka få plats som tjänare, fast det brukar vara betydligt svårare. De kräver att man har erfarenhet av både ditten och datten. Kan vika dukar och sånt. Svärdskonst är inte alltid en så stor merit som du verkar tro. Man måste faktiskt kunna annat för att överleva. Bra att du förstår det. Svärdskonsten kan du i och för sig träna på genom att jaga råttor. Nej, jag skojar inte. Chronopia behöver alltid råttfångare. De får betalt per råtta — jag kommer inte ihåg exakt hur mycket, men något är det i alla fall.



Känner du dig stor och stark som en oxe kan du ju alltid spendera din tid med att bära någon rik krösus bärstol eller veva hissar. Jag håller med — det är inte särskilt spännande och dessutom jobbigt.

Sedan finns ju alltid Basaren. I ena hörnet ligger Marknaden. Där kan man få diverseარbeten, normalt bara över dagen. Dit kommer sådana som behöver billig arbetskraft, för att hyra sig några par kraftiga nypor. Tråkigt nog händer det ganska ofta att arbetsgivaren visar sig vara slavhandlare. Snopet. Man får se upp med vad man äter och dricker…

De Tusen Fröjdernas gata kanske skulle var

någonting för dig? "Sköna adelsdam, jag — den oskyldige gossen från landet — tillfredsställer alla dina drömmar". Inte roligt det heller? Du tycker att du är överkvalificerad för den typen av arbete? Det är inte så att du vill skryta, men du är faktiskt bättre med svärdet än jag tycks tro? Ja, säger du det så. Men du måste väl hålla med om att det är dumdristigt att springa rakt in på Arenan och få inälvorna spridda för vinden det första man gör?

Ja, självklart finns det andra möjligheter — förmodligen även sådana jag inte känner till. Du kan alltid hitta någon som behöver en livvakt eller en taverna som behöver en utkastare. Det blir farligare än att springa med paket, fast å andra sidan också betydligt mer spännande. Att vara utkastare har både för- och nackdelar. Dom som du eventuellt lyckas kasta ut blir dina ovänner och värdshusvärden och hans folk blir dina vänner. Det gäller alltså att slänga ut rätt typer. Dessutom gäller det att se upp så att du inte börjar knega hos någon som står under "beskydd" av ett alltför brutalt gatugäng. Det kan få obehagliga konsekvenser, särskilt om du råkar börja bråka med någon av dem.

Att vara livvakt kan vara lugnt — eller livsfarligt. Ta reda på så mycket som möjligt om din blivande skyddsling. I regel är en livvakt mest till för att den som skyddas ska känna sig lite tryggare. Men har du otur så kan det hända att din arbetsgivare har farliga fiender. Det kan vara svårt att försöka förklara för fem hämndlystna Renblodiga Krigsherrar att du egentligen inte känner mannen som står bredvid dig i den mörka, trånga återvändsgränden, att du mycket hellre kämpar på deras sida än på hans och att du inte alls har besudlats av hans orena aura och endast kan renas genom döden…

Ett tredje alternativ är att ansluta dig till stadsvakten och hjälpa till att hålla ordning på gator och torg. Om jag minns rätt är det inte alltför dåligt betalt och du har alltid minst en kamrat vid din sida om du hamnar i trångmål. Problemet är att alvhusen, handelshusen, gatugängen och de stora kulterna ofta mutar större delen av kåren. Visst, du själv kan också tjäna bra på att ta mutor, men akta dig; det är lätt att bli ordentligt bränd — för att inte säga förkolnad — om man råkar misshaga någon genom att ta mutor från mer än ett håll. Att vara korrumperad polis är dessutom inte särskilt hedersamt, och de bättre fria kompanierna skulle tveka att anställa en soldat med sådan vanhedrande bakgrund.

När du väl jobbat runt en del, stött dig med vissa, knutit kontakter med andra, imponerat på ännu fler och skapat dig ett namn — om än ack så litet — då kanske det är dags att börja tänka på något mer lönsamma affärer.

Ja, just det. Då skulle du kunna betraktas som redo att ge dig ut och kämpa som gladiator på Arenan eller ta tjänst vid något fritt



kompani och se världen som legosoldat, kanske lämna staden för främmande länder.

Om du bestämmer dig för att bli gladiator, se då till att vara oberoende och självständig. Varför? Jo, du har kanske hört talas om gladiatoragenturer. Men du vågade inte nämna dem förut när jag var så fruktansvärt arg? Svart av ilska som en otvättad goblinrumpa? Ha, ha, ha, väldigt roligt.

Var var jag nu? Just det — gladiatoragenturerna. Det är alltså ingenting att rekommendera om man värderar frihet högre än pengar. Jag måste säga att jag tyckte att det blev ganska enformigt efter ett tag och är du din egen kan du sluta när du vill — det kan du inte om du har kontrakt med en gladiatoragentur.

Ja, det stämmer att när man vunnit hundra segrar är man fri, men tänk på att det är bara en på hundra som överlever så länge. Konkurrensen på Arenan är minst sagt mördande.

Att rymma? Tyvärr har det gång på gång visat sig att gladiatoragenturerna har längre fingrar än vad som är hälsosamt för deras fiender. Det är som att kasta sig ut från ett luftskepp och hoppas att man ska kunna flyga.

Ett annat, och väl så populärt sätt att skrapa ihop några dubloner på är att uppmärksamma de efterlysningar som görs av alvhusen, handelshusen, kompanierna och kulterna, och se till att vara den som först tar rackarna i nackskinnet och släpar dem till den som vill dem illa. Just det! Prisjägare!

De är synnerligen impopulära hos de flesta eftersom deras arbete är av den arten att de måste trampa på ömma tår lite här och var. Ofta slutar det med att man får se deras ansikten på affischer över hela stan. Alltså, ett farligt sätt att förtjäna sitt levebröd, men ett av de lönsammaste och kanske också det med störst frihet.

Men det viktigaste av allt, vilket du kanske redan har förstått, är att det inte räcker att vara ensamvarg. Ytterst få klarar sig själva. Att ensam är stark är en myt som överlevt mycket längre än de brukar göra, som tror på den.

Nej, man skaffar bekanta som är villiga att samarbeta, dela på ansvaret och inkomsterna. Kompanjoner man kan lita på, som är bra på saker som man själv inte är bra på. Samla ihop ett sällskap spänningssugna äventyrare och samarbeta.

Intresserad? Bra! Jag tror nog att jag kan stå till tjänst med ett och annat.

På egna ben

DET ABSOLUT VIKTIGASTE när man ska samla ihop ett gäng lycksökare som ska fungera väl tillsammans, är att man kan lita på varandra. Annars är det lönlöst. Misstro, prat bakom ryggen och ränksmideri inom gruppen gör det stört omöjligt att få något vettigt uträttat. Tänk dig hur det skulle kännas att inte våga vända ryggen åt dina "vänner", att inte kunna sova av rädsla för att vakna med en kniv mot strupen. Var försiktig med dem som är alltför ivriga eller lockar med den perfekta lösningen på alla dina problem — det finns många fula fiskar.

Vilka du kan lita på? Egentligen ingen utom möjligen dig själv och ditt svärd. Men i regel kan man lita på folk som man har något gemensamt med. Det kan till exempel vara någon som du räddat livet på (och som också helst räddat livet på dig). Det underlättar om man inte visar sig överdrivet misstänksam. Ingen vill arbeta tillsammans med någon som ständigt propsar på att få titta i deras packning, rotar igenom deras byrålådor och kräver att alla ska äta samma mat och dessutom smaka av varandra.

SÄLLSKAPET

Vad behöver du då för folk i ditt gäng? Precis som tjänaryrket kräver annat än färdighet i stridskonster, kräver en liten grupp mångsidighet. Ju fler typer av uppdrag ni kan ta, desto bättre för er. Till exempel förstår ju vem som helst att det är olämpligt att låta en krigare i full rustning försöka ta sig upp för en lodrät vägg. Just det! Det är viktigt att det finns någon som inte är fullt lika påbyltad och kapabel att ta sig uppför väggen. Sedan behöver han bara fästa ett rep i en balkong eller liknande och så kan de andra följa efter. Se till att ni kompletterar varandra!

Hur är det med läsandet och skrivandet? Inte så bra, jag tänkte nästan det. Räknandet då? Inte det heller. Jag skulle rekommendera dig en intensivkurs, i alla fall i räkning — annars är det lätt att bli lurad. Även om du nu kan räkna lite själv och kanske läsa lite är det alltid bra att ha en i gänget som behärskar det till fullo. Kanske en svavelluktande magikerlärling, en girig köpmannason, en avdankad munk eller en ivrig student. De brukar vara sugna spänning och dessutom lämpade att föra räkenskaperna och läsa kontrakt. Var noga med att inte skriva på dåliga avtal, då kan ni få slava i ett stenbrott resten av era liv och det vore väl så lagom muntert?

Ska man klara sig som äventyrare i Chronopia, då är det viktigt att kunna ta sig fram överallt — klättra upp för väggar, smita ned i gatubrunnar, dyrka upp lås, öppna fönster utifrån, ta sig från tak till tak. Just det! En tjuv eller en lönnmördare klarar sådana uppgifter galant och kan dessutom ger er andra klumpedunsar en hjälpande hand förbi olika hinder. En gycklare är inte heller så dumt. Han kan jonglera ihop ett eller annat silvermynt om matkassan tryter.

Sedan är det förstås viktigt att ni kan försvara er. Jag förmodar att du har sett att de flesta går beväpnade på gatorna här. Det är inte utan anledning. Alltså är det bra om du kan hitta någon ärrad krigare, gladiator eller liknande, med lite rutin, som dessutom är så stor att han kan stå ivägen för en pil eller två utan att rasa ihop som ett korthus. Det är aldrig roligt att jobba ihop med någon som börjar jämra sig så fort han får en sticka i fingret.

Troll? Nej, det är inte en helt lyckad idé. Ja, visst är de stora och starka, men de är dummare än vad de är starka. Om man vill vara diskret bör man tänka på att något mer uppseendeväckande än ett troll finns knappast. Inte alls bra när man ska försöka ta sig in i ett hus utan att bli upptäckt. Trots att ni dyrkar upp låset kommer han troligen att försöka gå rakt genom väggen eller sparka upp dörren.

Orcher och gobliner är ännu sämre, fast på andra sätt. Förutom att de är obotligt korkade, är de inte bra i en grupp. Folk tittar snett på sådana som umgås med gobliner. Skulle du hyra en tjuvaktig goblin för att leta rätt på ett värdefullt smycke som du förlorat? Nej, just det!

Inte heller alverna är att lita på, även om det finns de som gillar dem. De är både viga och sluga till förbannelse, men om jag vore du skulle jag hålla mig borta från dem. De lever i en helt annan rytm än vi människor. Det är frustrerande att försöka samarbeta med någon som först kan sitta stilla i en vecka och meditera och sedan dödsföraktande kasta sig mellan hustak på ett sätt som gör att man undrar om han verkligen vill överleva. Nej, de får mig att rysa i hela kroppen.

Dvärgar däremot är goda kamrater, pålitliga, flinka med yxan och så länge de inte har gjort sig impopulära i Stubbstan har de oftast många goda vänner som kan skydda er mot både det ena och det andra. Dvärgar håller nämligen ihop i betydligt högre grad än andra raser och en dvärgisk yxa biter hårdare än de flesta. Inte illa alls faktiskt — utom för den som får smaka yxan förstås.

BOSTAD

Om du lyckas få ihop ett gäng behöver ni ett högkvarter, en plats att arbeta ifrån. Ingen kan driva en vettig verksamhet från gatan — inte ens om man kan drakonitiska konster. Som vadå? Sova med båda ögonen öppna till exempel. Annars blir man inte särskilt långlivad på gatan, och tro mig: det är betydligt roligare att sova i en riktig säng än i en avskrädeshög.

Hur man hittar någonstans att bo? Bra fråga. Det finns ganska gott om tomma hus som ägarna inte bryr sig så mycket om. Det är till och med mycket möjligt att ingen äger huset. Där kan ni alltid slå er ner. Tyvärr ligger den sortens hus normalt inte i stadens mer attraktiva delar. Bryr man sig inte om grannskapet, är det bara att börja fräscha upp stället — förmodligen behövs det en eller annan ny planka. Se också till att undersöka vartenda skrymsle minutiöst så slipper ni obehagliga överraskningar, som till exempel ett banditgäng som tar sig in via en hemlig gång från kloakerna.

När ni kommit så långt att ni har någonstans att arbeta ifrån kan ni fundera på att sätta upp en skylt — ju större desto bättre. Du tror att det är bättre att hålla en låg profil? Inte om man vill få uppdrag.

Tänk också på att inte välja ett område med alltför brutalt gängliv. Det kan bli påfrestande att ständigt ha torpeder och inkasserare av beskyddaravgifter knackande på dörren — och dåligt för kassakistan. Är de riktigt nitiska kan hyran bli lika hög som på tempelbacken.

Skulle ni hamna i ett sådant område så se för tusan till att betala, eller försöka göra gänget några tjänster, istället för att dra vapen så fort de dyker upp. Risken för att de ska vara fler och farligare än ni är nämligen väldigt stor och ömsesidigt beroende brukar dessutom vara en god garanti för vapenvila — betydligt bättre än vapenskrammel och blodspillan.

Efter ett tag kan det kanske hända att ni vill flytta till fashionablare kvarter, men då får ni vara beredda att lätta ytterligare på penningpungen. Hyran kan öka från 300 till 5000 silvermynt i månaden — en ganska avsevärd skillnad.

UTRUSTNING

Skaffa utrustning av god kvalitet. Det lönar sig att köpa ett bra svärd istället för ett billigt som går av i stridens hetta. Jag kan lova dig att det känns ända ner i magen när man står där med en svärdsstump och måste parera en stridsyxa. Då ångrar man sin snålhet.

Samma sak gäller rustningar — en bra rustning kan vara skillnaden mellan liv och död. "Bättre fattig och vid liv än rik och död." Se dessutom till att ha lämpliga rustningar för olika ändamål. Att smyga omkring på spaningsuppdrag i ringbrynja är ungefär lika klipskt som att skrika: "Hundra! Nu kommer jag". Nej, då lämpar sig läder eller linne mycket bättre.

Det finns många saker som ni kan dela på. Ni behöver inte en fyrhjulig vagn var, utan det räcker med en för alla. Försök också att skaffa läkemedel. De kan verka dyra, men även de, min vän, är väl värda sitt pris. Ingenting är så påfrestande för en krigare som att bli sängliggande oförmögen att ta sig till skithuset utan hjälp.

Se också till att inte glömma sådana väsentligheter som lampor, facklor och rep. I en kolsvart kloak ser man inte särskilt mycket, även om det är stjärnklart ovan jord — om man inte är dvärg eller svartblod.

KONTAKTER

För att leva gott i Chronopia är det viktigt att ha kontakter. Bli god vän med bagaren, lär känna krögaren runt hörnet, prata med hororna, hälsa på springpojkarna, språka med och hjälp stadsvakterna, ge gycklarna några småmynt och bjud barderna på mjöd och mat. Sådana som de kan rädda livet på er genom att snappa upp rykten. Tusen öron hör mer än två, precis som tusen ögon ser mer än två. Om någon lägger ut ett kontrakt på er kan det vara hälsosamt att få veta det innan prisjägarna väcker er med sina armborst. Blir ni riktigt goda vänner med handlarna och hantverkarna är det möjligt att ni kan få rabatt både på det ena och det andra, och det är ju alltid bra för kassan.

Försök att skaffa så mäktiga vänner som möjligt utan att skaffa er för många ovänner. Tråkigt nog är det svårt att undvika fiender när man ger sig i lag med de som har makt. Ni ska inte hoppas på att direkt få en kanal in i huset Degas eller till kejsaren — sådant händer ytterst sällan — men med lite tur kan ni lära känna gängen, kanske någon i stadsvakten och folk i handelshusen.

Det kan dessutom vara lämpligt att ta kontakt med någon trollkarl eller lärd man och även en advokat. Trollkarlar och lärda män sitter inne med ovärderliga kunskaper som de är synnerligen ovilliga att lämna ifrån sig, annat än till sina vänner. Advokater är alltid bra att ha om man råkar i klammeri med myndigheterna. Särskilt dvärgiska advokater har skapat sig ett rykte. De är givetvis vansinnigt dyra att anlita — smakar det så kostar det — men har man gjort dem en tjänst någon gång ställer de garanterat upp.

Klingornas Allians? Det är nog ingen dum idé att i sinom tid ansluta sig till den. Ett medlemsskap i Alliansen är inte gratis, men en god investering. Av någon anledning drar sig nämligen busarna sig för att ge sig på sådana som de vet är medlemmar. Det kan möjligtvis ha något att göra med att att man brukar få ett tjugotal hämndsugna veteraner efter sig om man gör det...

UPPDRAG

Vilka typer av uppdrag ni bör ta? Fråga snarare vilka uppdrag ni kan få. Som nya kommer ni att få nöja er med de uppdrag som ingen annan vill ha, de uppdrag som är så smutsiga att inte ens en otvättad goblin skulle vilja peta på dem med en lång pinne. Riktiga självmordsuppdrag, skräddarsydda åt ett gäng tokfransar som ni.

Orättvist? Kanske det, men det är inget du kan göra någonting åt, grabben. Så'nt är livet. Men försök visa er på styva linan så mycket som möjligt. Ett tips är att alltid utföra uppdragen så snabbt och snyggt ni kan. Ingen vill arbeta med någon som gör halvmesyrer. Har ni tur kanske ni får utföra fler uppdrag åt samma person, eller organisation, något som kan ge er en form av trygghet — om det nu är det man är ute efter.

Jag vet att jag har sagt det förut, men med risk för att bli tjatig säger jag det igen: Kolla alltid uppdragsgivaren! — i alla fall en aning. Det är nämligen mycket ofta som en uppdragsgivare är någon annan än han påstår sig vara. Jag minns en gång när en alv, som påstod att han var från huset Lysander, lejde mig och god vän för att rädda hans dotter ur några skurkaktiga typers skitiga labbar. De höll henne fången i en hus i Meledith. Självklart ställde vi upp, särskilt som betalningen allt annat än dålig. Problemet var bara att han inte var alv — han var från blodkulten — och flickan var inte hans dotter utan en av huset Aramas ledande kvinnor och framför allt var inte huset hennes fängelse utan... ja. Nåväl. Det blev en fruktansvärd röra och sedan dess är jag förbannat noga med att kolla upp den jag ska jobba åt — ursäkta språket — men nu för tiden är det nästan alltid samma typer som kontaktar mig. Det är nästan så att man kan tro att de uppskattar mitt arbete?

Vilka uppdrag ni kan komma att få? Alltifrån att fånga en burfågel åt en rik adelsdam till att plocka ned månen åt djävulen. Ja, jag överdriver, men tro mig, du kommer att bli förvånad över hur konstiga saker folk vill att du ska göra åt dem.

Vanligast är att de vill att man ska leta rätt på någon eller något som har försvunnit. Det kan vara allt från en liten men värdefull, ädelsten till ett troll med ring i näsan. Om det ni ska leta rätt på har egna ben kan det bli problematiskt, särskilt om det inte vill bli hittat.

Ibland får man agera ren kurir, helt enkelt ta någon eller något från en plats till en annan. Som när jag skulle eskortera en handelsmans dotter från ena änden av stan till den andra för att tösen skulle gifta sig med någon ännu rikare snubbe. Det var åtskilliga som ville sätta stopp för det bröllopet, men vi klarade oss. Tråkigt nog blev jag kär i henne, och hon i mig. Ja, det kanske låter romantiskt, men för mig blev det bara ett enda stort elände. Jag var tvungen att gömma mig i flera år för hennes tokiga farsa och ingen betalning fick jag — annat än ett brustet hjärta. Behöver jag säga att hon tvingades att gifta sig med den där andra typen. En sliskig, illaluktande fethög var han. Jag har inte sett henne sen dess. Om jag behöver en näsduk? Tack, men nej tack. Jag klarar mig nog.

Ursäkta uppehållet. Ja, jag är okej — vissa minnen är lite påfrestande, bara.

Annat som kan hända är att de ber er skaffa information. Låter det enkelt? Det är det inte. Värdefulla upplysningar brukar nämligen vara lika svåråtkomliga som en puderdosa i ett goblinbo och lika välvaktade som kejsarens palats. Jag upphör aldrig att förvånas över vilka vansinniga anordningar folk bygger för att skydda sig och sina ägodelar.

Men jag börjar väl trötta ut dig med allt mitt prat. Vad säger du om att gå ut och ta en titt på området. Här på Paddan kan vi i vilket fall som helst inte sitta och pimpla mjöd hela kvällen. Nej tack Helle. Inga fler stop på vårt bord. Jag vet att jag beställde dem, men ge dem till någon annan, jag kan betala. Jag och unge... ...jag och unge Arwin tänkte ta en tur runt kvarteret. Kom nu så går vi.

Du förresten; Thorbein var namnet, men här kallar de mig bara för gamle Thor, så det kan väl du också göra?



Kapitel två: En natt på stan

Så där grabben, då var vi ute på balkongen, eller Galleriet som många kallar det. Det har någonting att göra med alla målningar och statyer som finns här. Den där målningen visar Slaget på Höga bron, den där en duell mellan två sekudaryttare och bysten där borta föreställer Poglorios av Rekartha. Han kom till Chronopia som ung bondgrabb, precis som du. Allt han ägde var sina kläder, fem silvermynt och ett intensivt hat mot de Hängivna. Till slut blev han en av Blodsbrödernas legendariska befälhavare och Klingornas Gillesmästare.

Titta ut här! Visst är det en imponerande syn, detta myller av legoknektar, orcher, troll, dvärgar, tjuvar, glädjeflickor och se där, någon har släpat in en mastodont. Det måste vara några krigare långt bortifrån, förmodligen från slavrikena i öster. Undrar just vad de har här att göra?

Förresten, vet du vad som är det bästa med Alliansen? Det är att man sällan behöver lämna byggnaden för att finna det man behöver. Här finns tvätterskor, logement, vapensmedja, horhus, affärer av alla de slag, träningssalar för den som vill hålla sig i form, och tavernor för den som vill dricka sig ur form eller bara glömma.

Nej, nu får det vara färdigglott för vår del. Kom så går vi ned till Hallen och ser vad som står på.

Där borta; ser du skylten som det står "Butiken" på? — det är den gamle veteranen Erman Rökblomsters affär. Han säljer allt man kan tänka sig. Draktänder? Jätteblod? Kejsarsvett? Det kanske blir lite problematiskt, men jag är övertygad om att om du bara ger honom lite tid kan han fixa fram det. Fråga mig inte hur han gör, men han brukar lyckas med det mesta.

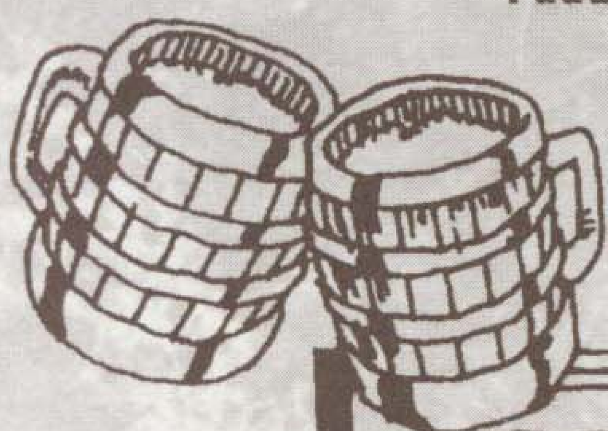
Men titta vem som kommer rullande där! Hador Hammare! Håll tungan i styr nu gosse!

Vad var det jag sa?! Tänk på vad du säger! Du vet att du gjorde bort dig, men du tycker att det var lite onödigt av honom att bita dig i låret? Var glad att han inte högg av dig benet! Nu har du dessutom blåst möjligheten att bli vän med Alliansens ögon och öron. Som den dvärg han är glömmer han aldrig en oförrätt och för att reparera ditt klavertramp måste du nog rädda hans liv åtminstone ett par gånger.

Nej, det är ingenting du kan göra någonting åt nu! Ber du om ursäkt biter han dig förmodligen i skrevet och det skulle väl inte vara så roligt. Kom nu! Vi går ut istället. Sluta stirra efter honom. Vänder han sig om och ser att du står och stirrar så där kommer han att glömma att han inte har några ben och jaga efter dig på sina stumpar.

Titta på de här portarna! De kan stå emot en legion Hängivna, det kan jag lova dig. Det finns inte en armé i världen som kan erövra Alliansens gilleshus när väl portarna gått i lås.

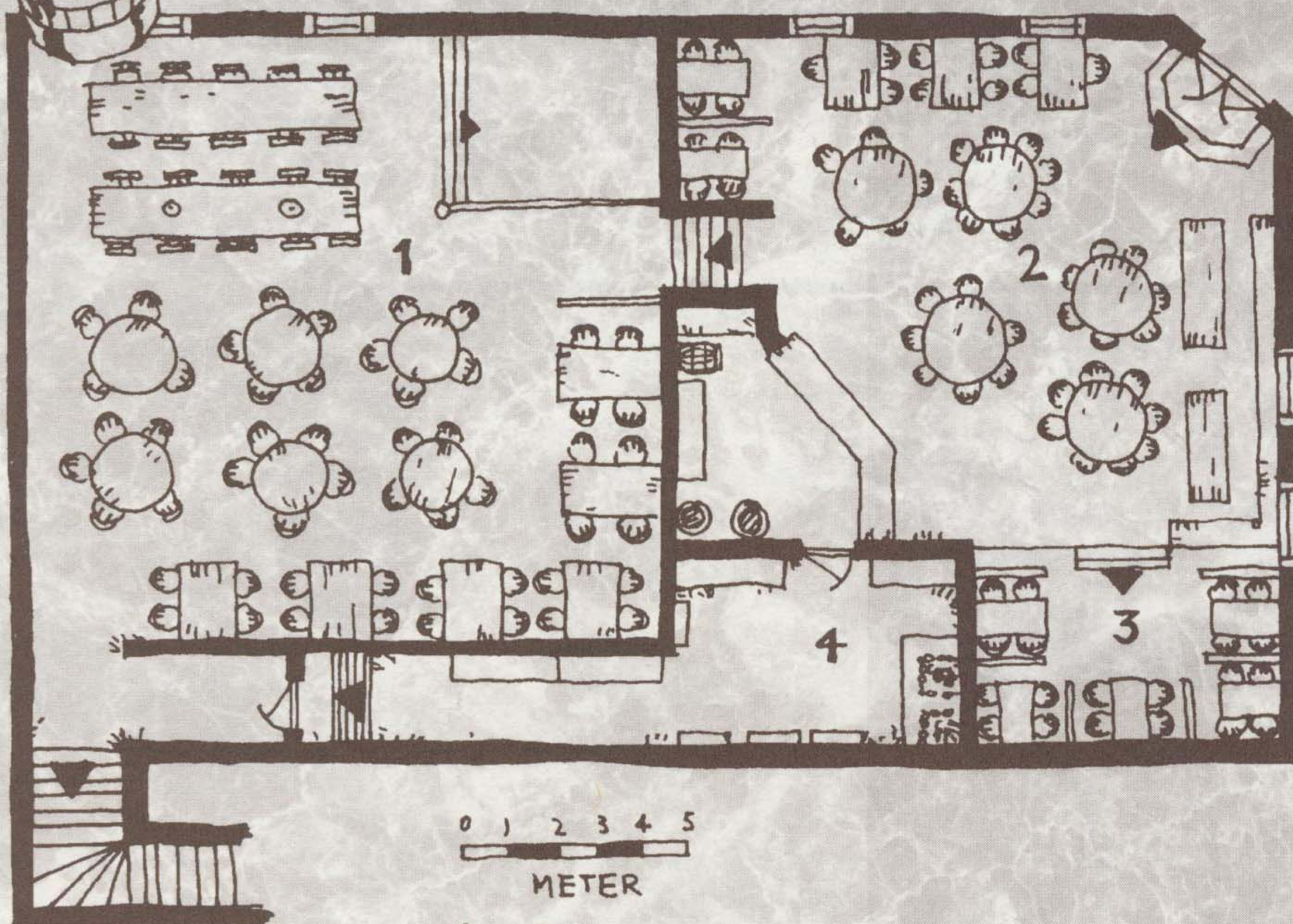
Paddan i pölen



Paddan i pölen ligger på andra våningen i Alliansens gilleshus. Över dörren till denna taverna, den största i huset, hänger en handmålad skylt föreställande en blågrön padda som sitter och njuter i en dyngpöl. Maten här är betydligt bättre än namnet lovar. Mest känd, men inte alltid godast, är mor Helles soppa på taggorre, morötter, selleri och knaperrot. Mor Helle är en självständig kvinna i fyrtioårsåldern. När hennes man stupade i fält tillsammans med Blodsbröderna beslöt hon sig för att öppna taverna för att dryga ut änkepensionen.

Miljön på Paddan i pölen (eller Paddan, som de flesta kallar den) är rökig, stimmig och mycket högljudd. Inte sällan händer det att någon överförfriskad legosoldat blir utslängd av trollet Snöflinga (Utkastartroll, se sid 158 i Grundreglerna). Slår man sönder bord och stolar, ges det ingen pardon.

Då Paddan ligger väl skyddad inne i Alliansen har Helle aldrig haft några problem med gängen i området, men trots det bär hon alltid — även när hon serverar — sin mans mästersmidda bredsvärd över ryggen; och hon kan använda det (FV 13, KAR 15, i övrigt normal värdshusvärd, se sid 143 i Grundreglerna).



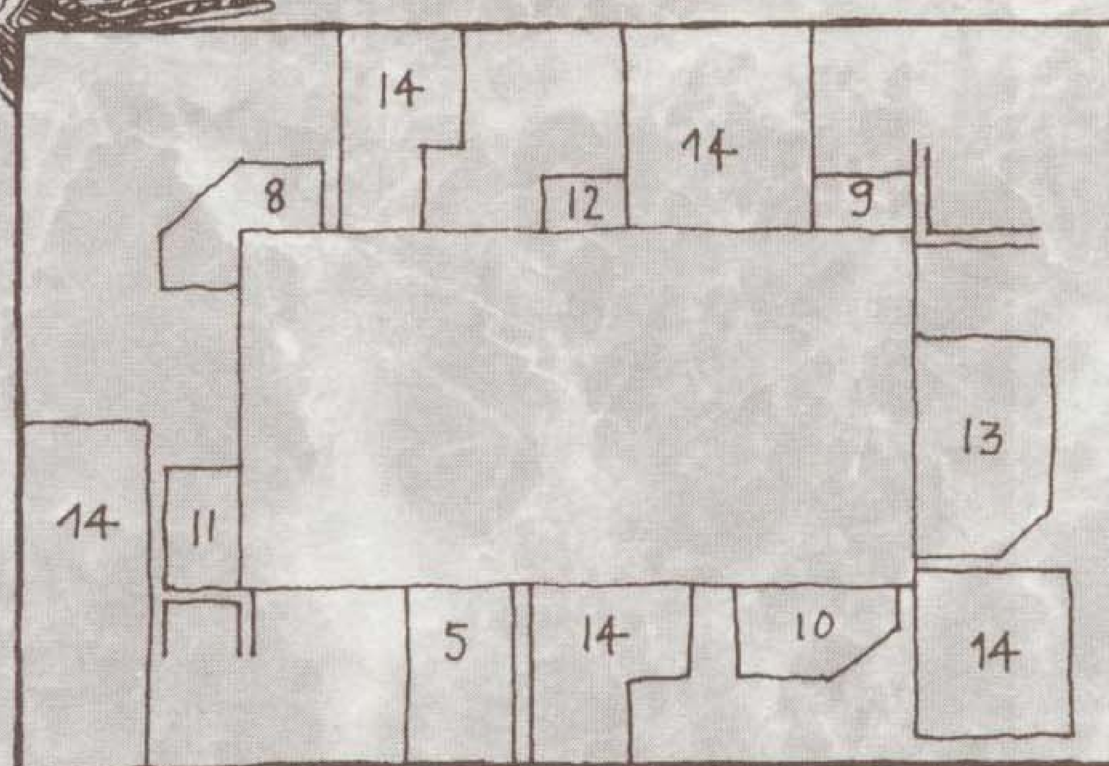
1. Stora skänkrummet
2. Lilla skänkrummet
3. Reserverat bås för stamgäster
4. Kök

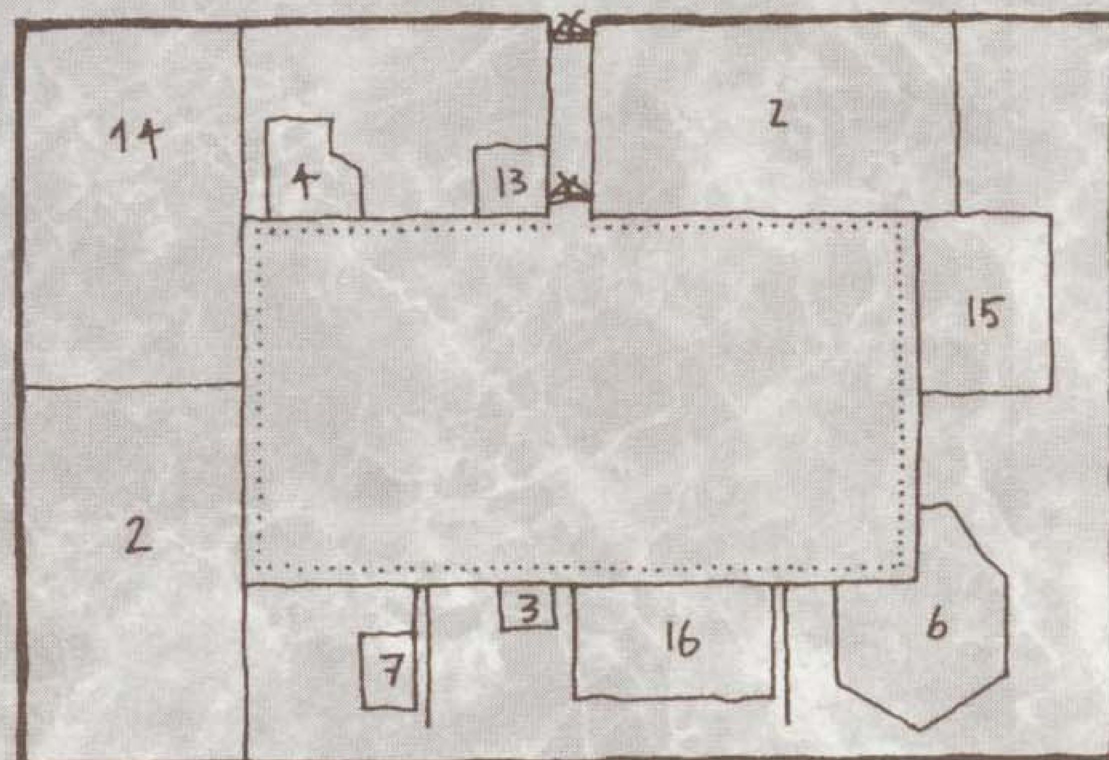


Klingornas Allians

Områdets största maktfaktor är Klingornas Allians, som har sitt gilleshus vid Bataljtorget. Det är en fästningliknande byggnad med exercisfält på taket och allt man kan tänkas behöva på de övriga våningsplanen. Byggnadens centrum är Hallen (1) med Klingornas Marknad. Kring den löper två våningar upp en balkong från vilken man kan blicka ut över salen. Ut från Hallen går små vägar och passager som leder till värdshus och tavernor: Paddan i pölen (5), Druvan (7), Tennstopet (9), Bikupan (10) och Gäddan och flundran (11), butiker: Butiken (3), Slaktare (12), Albinns allehanda (13), logement för trötta legoknektar (14), stallar för trötta hästar (15) och träningssalar (2). Man har också världens bästa vapen- och rustningssmedjor (6) där arbetet leds av mäster Dorim Tvåtand, en dvärgisk mästersmed (Dvärgisk hantverkare, se sid 147 i Grundreglerna), ett allmosehus (4) där man delar ut allmosor till veteraner och invalider som betalat sin avgift i minst fyra år, samt två bordeller: Röda fjädern (8) och Gropen (13).

Om det uppstår några meningsskiljaktigheter eller konflikter mellan de fria kompanierna, eller någon anses ha begått ett brott mot Alliansens bestämmelser, dras detta inför Rådet. Rådet består av nio ärrade veteraner som valts på grund av sin erkänt goda ledarskapsförmåga och skicklighet att fatta riktiga och rättvisa beslut. De leds av gillets stormästare. Sedan tio år tillbaka håller Rotanio af Franscin den posten. Alla rådets möten hålls i Rådssalen (16).





Hador Hammare

Under de senaste tio åren har Hador Hammare, mer känd som Krymplingen, flitigt frekventerat området i och kring Alliansen. I stort sett varje dag ses han dra sig fram i sin lilla hjullåda — han förlorade båda sina ben i det Stora dvärgiska kriget — och lyssnar till och deltar i konversationer. Om man vill veta vad som försigår i området är Hador en oundvarlig informationskälla, till stor del tack vare sitt hästminne.

Han har en stor yvig grå kalufs och ett lika yvigt skägg. Hans blick är vild och dessutom har han en obehaglig ryckning i ena ögonvrån, som tillsammans med den glesa tandraden ger ett intryck av vansinne. Trots det är han trevlig att prata med — så länge man inte påpekar eller frågar om hans handikapp — och en hejare på armbrytning.

STY	20	SMI	12	KAR	9
STO	7*	INT	13	KP	11
FYS	14	PSY	14	SB	+1

Ålder: 174 år

Viktiga färdigheter: Läppläsning 15, i övrigt som Dvärgisk hantverkare (se sid 147 i Grundreglerna) .

Speciell utrustning: Dolk i svart läderskida, låda med hjul.

*innan han förlorade sina ben

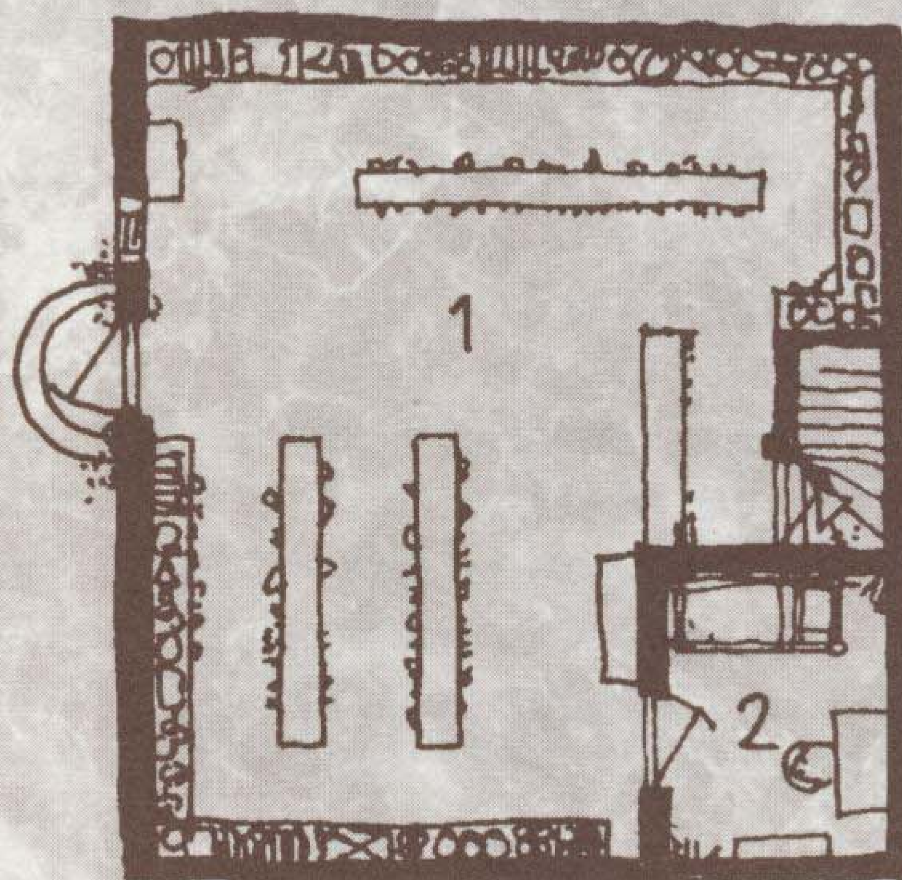


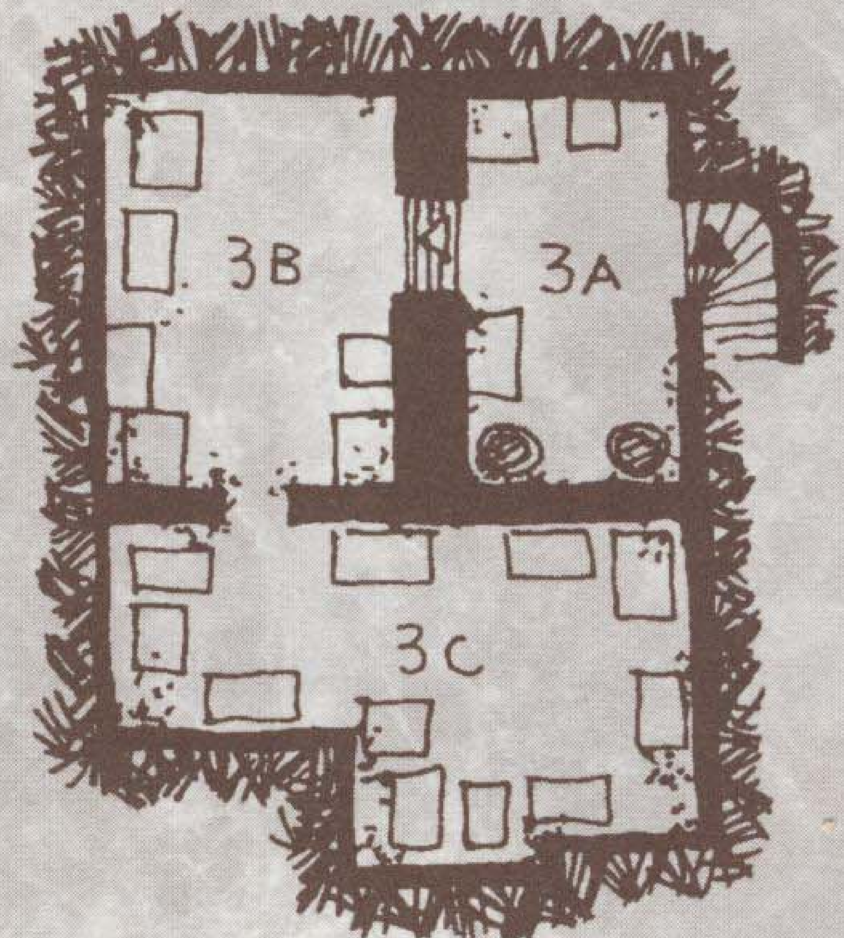


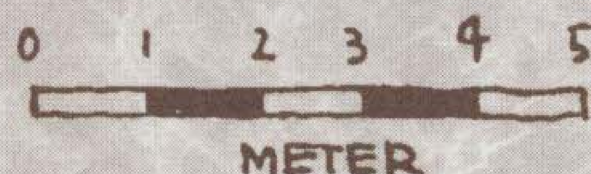
Butiken

På bottenvåningen i Klingornas Allians, precis bredvid Klingornas marknad, ligger en liten affär som av ägaren Erman Rökblomster försetts med det blygsamma namnet Butiken. Hos Erman kan man köpa allt man kan tänkas behöva i sitt värv som hyrsvärd eller i andra äventyrliga yrken. Här finns bredsvärd, långsvärd och kortsvärd; änterhakar, snören, glimmerplattor och låsdyrkar; kvarttumsrep, halvtumsrep och heltumsrep; ringbrynjehuvor, plymprydda hjälmar och öppna hjälmar; facklor, oljelyktor och stearinljus. Är det något särskilt man letar efter — kanske mantikoratänder, en dvärgsmidd stridsyxa, talfemiskt mörker, rosariefrön — kan det både ta ett tag och kosta en hel del, men ordna fram det, det kan Erman.

Butiken är inte särskilt stor, men hyllorna är höga och källarförrådet djupt så det lönar sig att fråga om det är någonting man inte hittar. Tjuvar göre sig inte heller besvär då butiken vaktas av drakoniten Slaan (Drakonitisk elitkrigare, se sid 155 i Grundreglerna), som Erman en gång räddat livet på. Han låter sin tunga glida över alla kunder och kan faktiskt känna lukten av stöldgods. Dessutom sover han i Butiken på nätterna för att skydda den mot eventuella inbrottstjuvar.

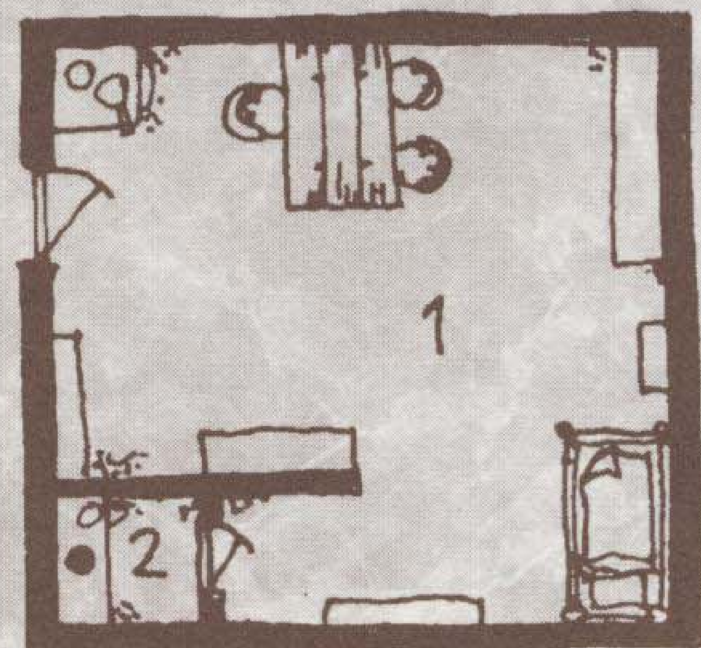






▶ UPP
▷ NED

Butiken
1. Butiken
2. Slaans sovrum
3a—c. Förråd



Bostaden
1. Rum
2. Avträde



Erman Rökblomster

Erman var tidigare legosoldat men valde att dra sig tillbaka från det livet sedan han av misstag råkat dräpa en oskyldig kvinna. Han har kort rött hår som står åt alla håll, ett välansat skägg och ett humör som passar håret. Han bor i en litet krypin på Tegelpassagen.

STY	12	SMI	13	KAR	13
STO	14	INT	12	KP	14
FYS	14	PSY	13	SB	+1

Ålder: 43 år

Viktiga färdigheter: Kunskap om demoner 13, Läsa/skriva Chronos B4, Kroksabel 16, i övrigt som sergeant (se sid 150 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Mästersmidd kroksabel, "Eldens och undervärldarnas herrar" — bok om demonbesvärjning som han fått via Wotharkulten där han är novis.

Tips till SL: Om du vill kan du låta alla butiker (bagare, vapenhandlare, slaktare, guldsmed, bryggare, sockerbagare, tunnbindare, hattmakare, färgare, kryddkrämare, droghandlare, vävare, bokbindare, krukmakare, körsnär, kittelflickare, parfymör osv.) ha ungefär samma utseende som Ermans affär och bara göra några mindre förändringar.

Ut i natten

Nu lämnar vi tryggheten bakom oss. Att ge sig ut på gatorna i den här staden är alltid ett äventyr, särskilt efter mörkrets inbrott. Nu när vi ändå står här ska jag beskriva området för dig.

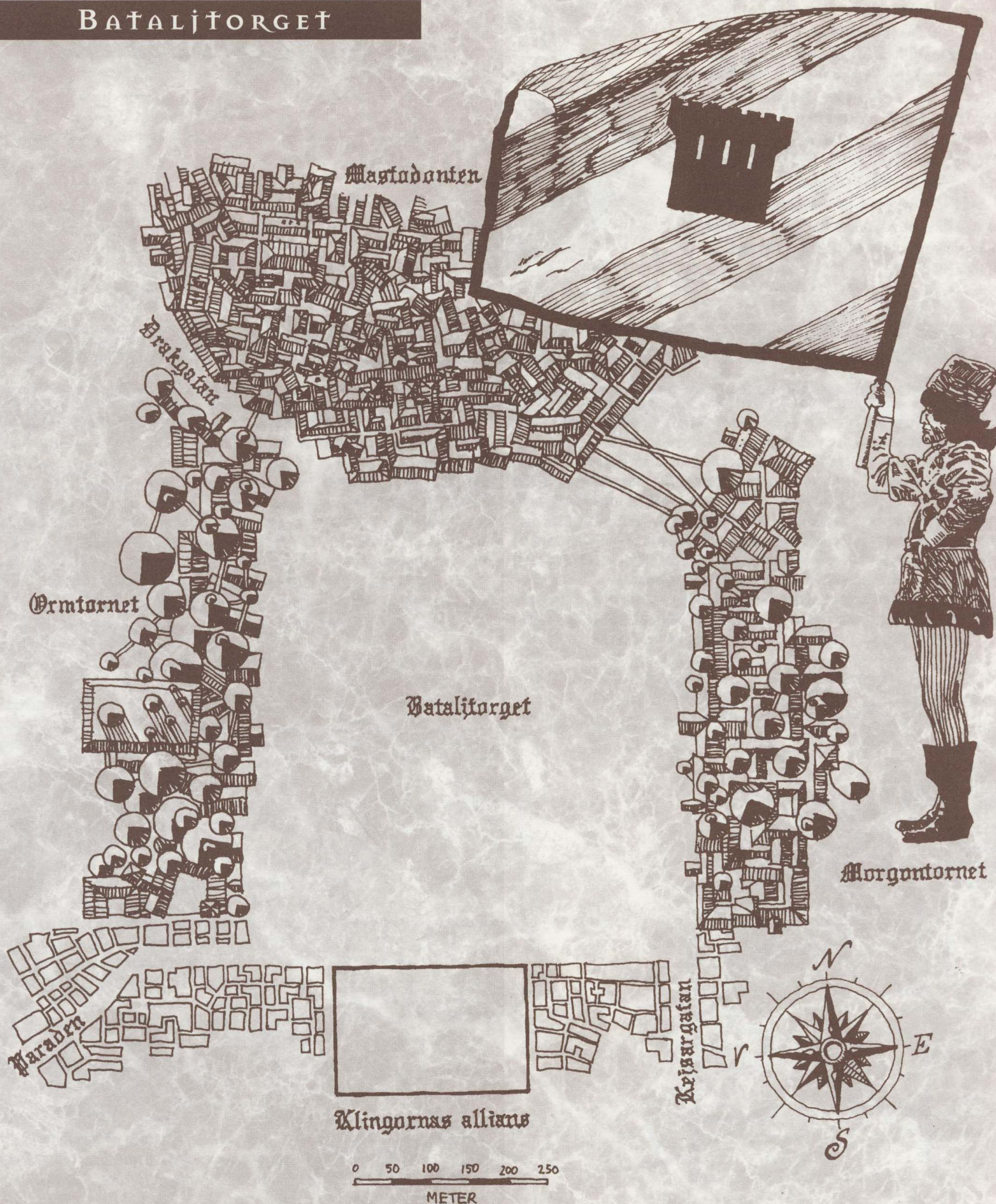
Det som breder ut sig framför oss är Bataljtorget.

Hur torget fick sitt namn? Jo, för många år sedan stod ett slag mellan Huset Ventura och Huset Aramas här på torget, som då hette Vagnstorget. Aramas segrade, fast båda sidorna led svåra förluster. Tvåhundra år senare förlorade Aramas området till Degas, som i sin tur förlorade det till Alliansen, men det är en annan historia.

Det jättelika kvarteret du ser på andra sidan torget kallas Mastodonten och det till höger Morgontornet. Varför? För att det är över det som solen stiger upp när dagen gryr. Mittemot Morgontornet ligger Ormtornet, som byggdes av Huset Aramas, men sedan dess har tagits över av Huset Aladri — den tvehövdade ormens hus — ett underhus till Degas. Typiskt alvbygge. Runda former. Smäckra tinnar och torn, små broar och balkonger. Helt olikt Mastodonten som mest ser ut som en jättelik stenbumling. Längst upp ligger de två palatsen — ormens tvenne huvuden. I det ena bor gamle fursten Aladri och i det andra bor hans söner och döttrar. De människor som arbetar där säger att småfurstarnas palats är det vackraste de någonsin sett, och det är mycket möjligt att det är så — men jag skulle ändå aldrig sätta min fot där.

Varför? Jo det ska jag säga dig. Deras ynglingar är det absolut mest tröttsamma man kan träffa på här i området. De lever och står i som om morgondagen vore Domedagen och de var

Bataljtorget



tvungna att ta igen för alla de tusen år av liv de skulle gå miste om när världen gick under. Vansinniga, fullkomligt vansinniga är vad de är. De slörpar i sig soma som om det vore mjöd och duellerar på smala avsatser — ibland till och med på tvättlinor. Dessutom är de obotliga bråkmakare och ställer till oreda så fort de får tillfälle.

Vart ska vi gå nu då? Du förstod att jag inte var så pigg på att ge mig upp i Ormtornet? Då återstår Morgontornet och Mastodonten. Vad sägs om en sväng upp i Morgontornet? Ingen dum idé? Bra.



Morgon-tornet

GATAN VI JUST gick över heter Kejsargatan. Jag vet inte exakt hur många sådana det finns i Chronopia, men det är minst ett hundratal. Om jag minns rätt är den här en av de större.

Där på Tråggatan ligger boklärde Enols hus och på andra sidan Getbron bor sömmerskan Anna.

Huset Aladri

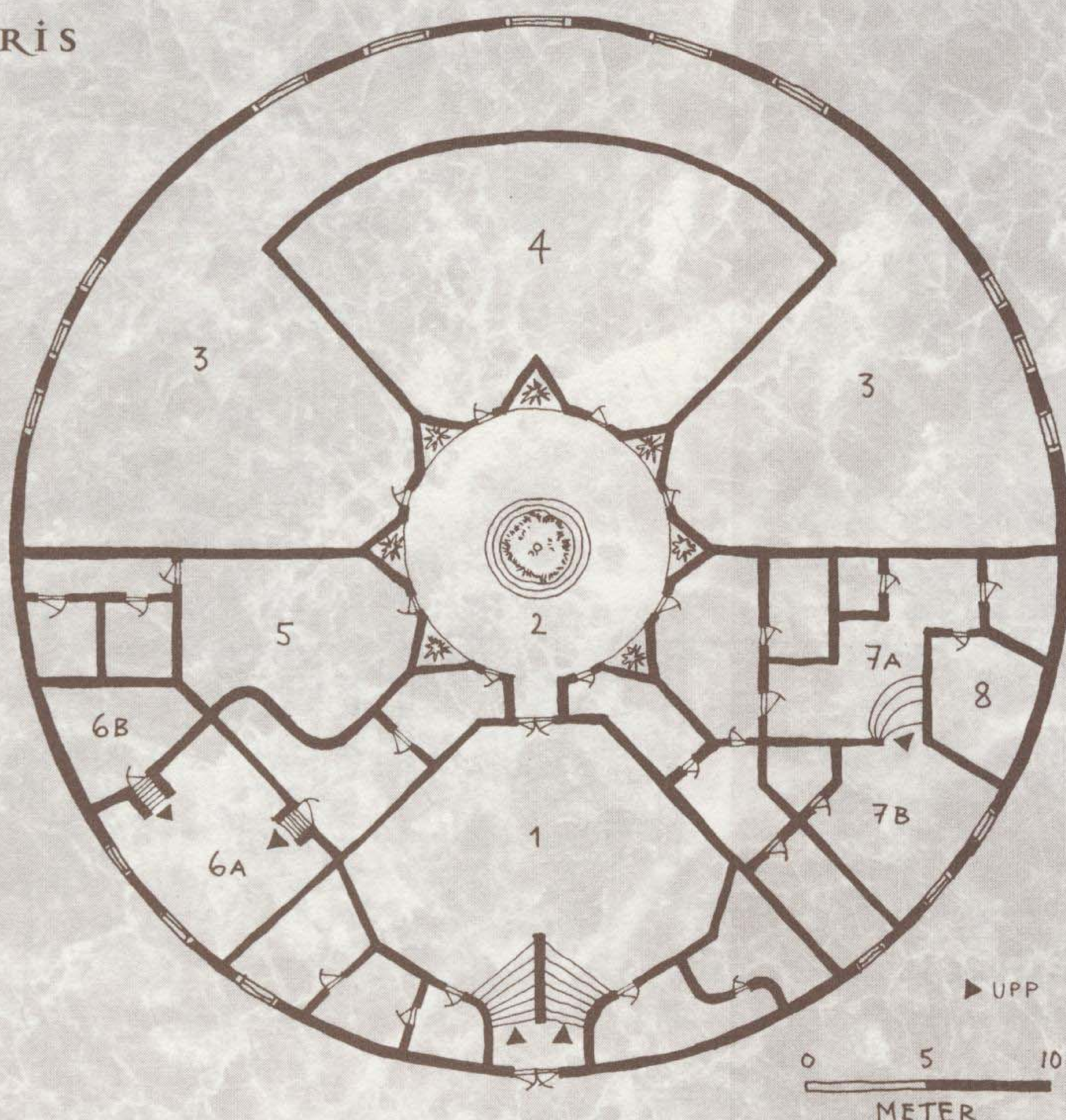
En av områdets mäktigaste krafter, näst Alliansen, är alvhuset Aladri, ett underhus till Degas. Huset Degas medlemmar är kända för att vara dekadenta, men det är inget mot vad den tvehövdade ormens barn är. Huset Aladri är känt för sina vilda orgier i Ormens torn och det totala dödsförakt deras medlemmar visar när de drar runt i området för att håna och förödmjuka både sig själva och andra, särskilt Björnetårs hejdukar. De verkar sakna all respekt för lugna och fridfulla medborgare och försöker istället skapa ett veritabelt kaos varhelst de drar fram. Dessutom utnyttjar och manipulerar de (i alla fall om man får tro de oroade släktingarna) sina mänskliga tjänare till att utföra de mest vedervärdiga och förnedrande handlingar både i tid och otid.

Husets största inkomstkälla är somahandeln, precis som för storebror Degas. Aladri har inrättat ett antal "somahus" i Ormtornet, där missbrukarna kan samlas under kvällar och nätter för att uppleva evighetens tidlösa ögonblick tillsammans till rogivande musik och bekväm uppassning — ett nöje som börjar bli allt mer uppskattat, även bland den 'vanliga' befolkningen.

Officiellt överhuvud är gamle herr Aladri, men han har inte visat sig ute under de senaste tio åren. Det ryktas att han skulle vara död — något som är i högsta grad sant. För fem år sedan mördades gamle herr Aladri av sin äldste son Timoli Aladri, som var den ende som fick träffa och tala med den gamle, och också var den som styrde Huset åt honom. Timoli nöjde sig alltså inte med att vara sin faders sprattelgubbe utan har nu själv tagit över styret. Ingen mer än Timoli vet att den gamle är död och konsekvenserna om den nyheten spreds bör inte underskattas.

Huset Aladris festvåning

1. Entré
2. Trädgårdarna
3. Balsal
4. Rustningskammare
5. Salongen
6a-b. Timolis privata kamrar
7a-b. Bad
8. Bastu





Timoli Aladri

Timoli Aladri är en genuint elak, dekadent, dödsföraktande och sedan barnsben synnerligen bortskämd alvisk adelsyngling. Han är ytterst målmedveten och skyr inga medel för att få som han vill. Just nu är han ute efter Björnetårs dotter Emelia.

Han är lång och ståtlig, klär sig ytterst smakfullt, men uppför sig definitivt inte så. Det enda han fruktar är att någon ska upptäcka mordet på den gamle, men nu efter fem år känner han sig allt säkrare på att det aldrig kommer att hända.

STY	14	SMI	16	KAR	16
STO	18	INT	14	KP	16
FYS	13	PSY	14	SB	+1T2

Ålder: 2.113 år

Viktiga färdigheter: Värja 16, Targ 15, Förföra 17, Dans 17, Måleri 12.

Speciell utrustning: Värja av yppersta kvalitet (skada 1T6+1, BV 13), dyra kläder och allt annat han kan tänkas behöva.

Rakt fram ser du Biblioteket och vi gick precis för Kittelflickargränd där örthandlaren Fredol har sin butik och bostad. Till höger löper Västra akvedukten och under den ligger Ekparken.

Du vill gå dit? Det ska man låta bli om natten och helst om dagen också. Alldeles för många hungriga hemlösa håller till där för att en promenad där ska vara hälsosam.

Stanna. Där är den igen. Ser du droskan som står där uppe på Fiskegatans krön utanför Tvättbjörnen? — madame Belladis horhus. Den står där minst ett par gånger i veckan — och har gjort så i ett par års tid — men vem som färdas i den är en väl förborgad hemlighet. Inte ens den annars så glappkäftade madame säger något, ens till sina flickor. Måste vara någon riktigt välbeställd, eller mycket gift, herre som gör sig så mycket besvär för att dölja sin identitet.

Kom så vi smyger fram. Jag vill se vem "den mystiske gästen" är. Jag har hört berättas att...

Tusan också! Där åkte dörren igen och vi fick inget se! Tja, man kan inte få allt.

Du undrar vad det är för flaggor som hänger ovanför en hel del av butikerna? Det är handelshuset Björnetårs flagga och den visar att butikerna står under dess beskydd. Det är ett sätt för handlarna att försäkra sig mot småtjuvar och ett sätt för Björnetår att muta in sitt område. Ju fler butiker han kontrollerar desto mäktigare känner han sig.

Björnetår? Var det något mer du ville veta om honom? Tråkigt. Jag vet nämligen inget mer, utom att för några år sedan var han ett hett villebråd för prisjägare, på grund av obetalda skulder. Men helt plötsligt drog alla in sina kontrakt på honom. Han hade tydligen betalat. En del menar att han är i maskopi med de Hängivna och andra att han jobbar för Huset Belisarius, men jag tror inte att någon egentligen vet.

Äntligen nere på en riktig gata igen. Jag blir nervös av att springa omkring på tak. Tror hela tiden att någon av takpannorna ska lossna.

Glädjehuset Tvättbjörnen

Några våningar upp i kvarteret Morgontornet, på Fiskegatan 16, ligger Tvättbjörnen, traktens mest omtalade horhus — eller glädjehus som ägarinnan madame Belladi föredrar att kalla det. Tvättbjörnen är inte särskilt exklusivt, men håller hygglig standard, i alla fall jämfört med de billigare av inrättningarna på De Tusen Fröjdernas gata.

På bottenvåningen ligger salongen, helt inredd i röd, maläten sammet, där kunderna tags emot av flickorna och pojkarna, till några barders ackompanjemang. Där serveras små, upphetsande tilltugg. På övervåningen ligger de sex "glädjerummen". Sammanlagt sliter här tio flickor och tre gossar för sitt levebröd.

Tvättbjörnen har wongosiska finansiärer, som tjänar bra med pengar på verksamheten. Men de använder sig inte själva av bordellens tjänster; alla de anställda är människor. (Bordellerna i wongoskvarteren är mer kulturella; de betjänar kunderna med god mat, bad och massage, lättare droger och fin musik — inte bara sex.)

Madame Belladi

Madame Belladi är en omfångsrik kvinna, något man knappast förvånas över om man vet att hennes far var ett troll. Lyckligtvis för hennes del, ärvde hon sin intelligens av sin mor och blev ganska klipsk. Hon gillar att klä sig utmanande i svarta, trånga kreationer och är inte främmande för att själv vänslas med sina kunder. Det enda mörka molnet på hennes himmel är de dyra beskyddaravgifter hon måste betala till Gebars korpar.

STY	15	SMI	9	KAR	8
STO	18	INT	13	KP	15
FYS	12	PSY	13	SB	+1T4

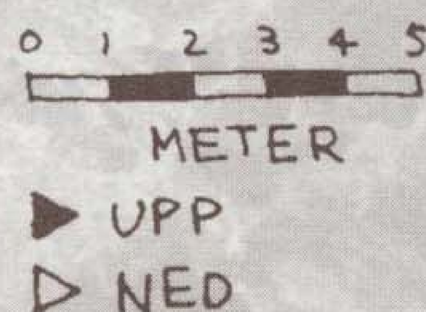
Ålder: 49 år

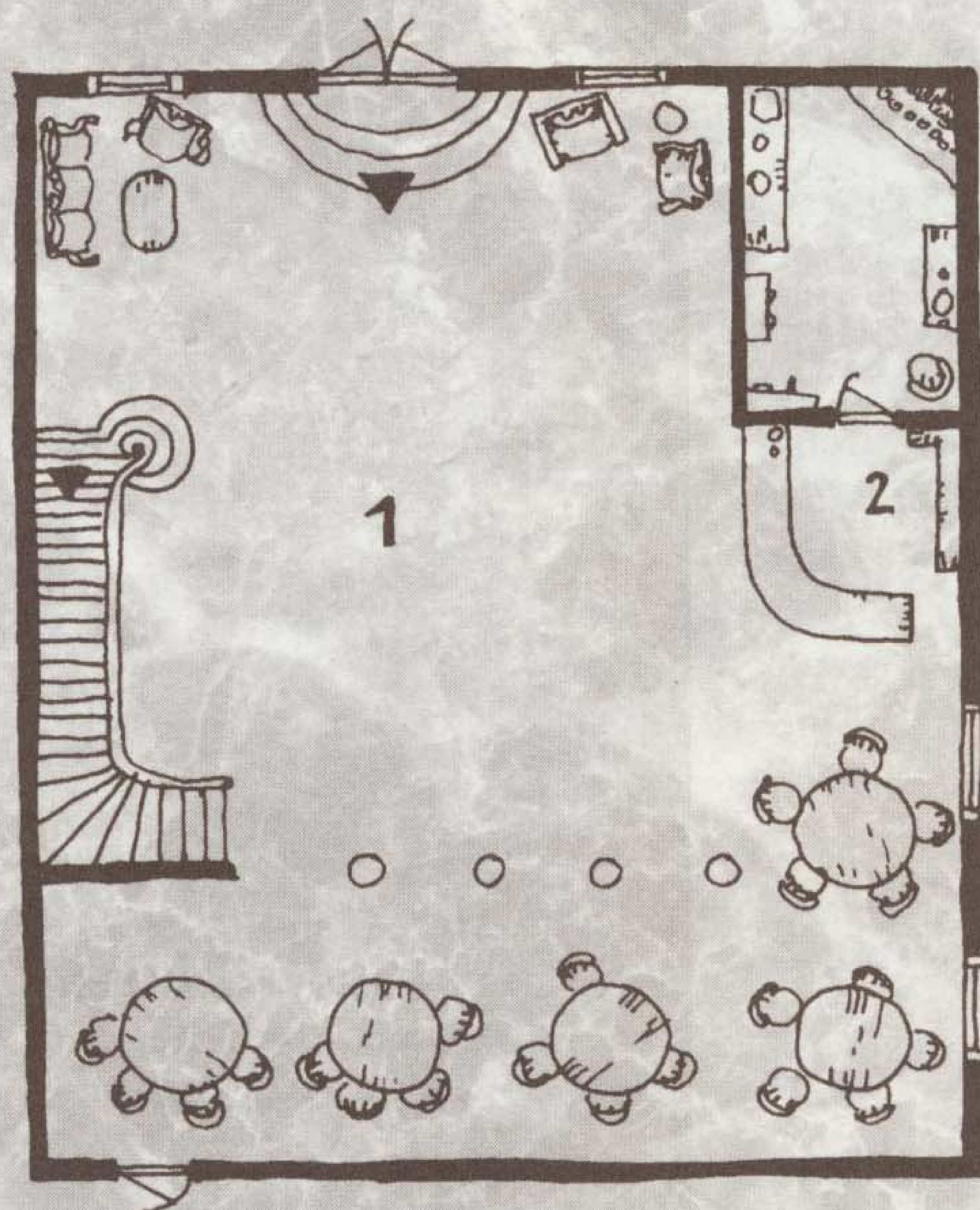
Viktiga färdigheter: Slagsmål 10, Övertala 12.

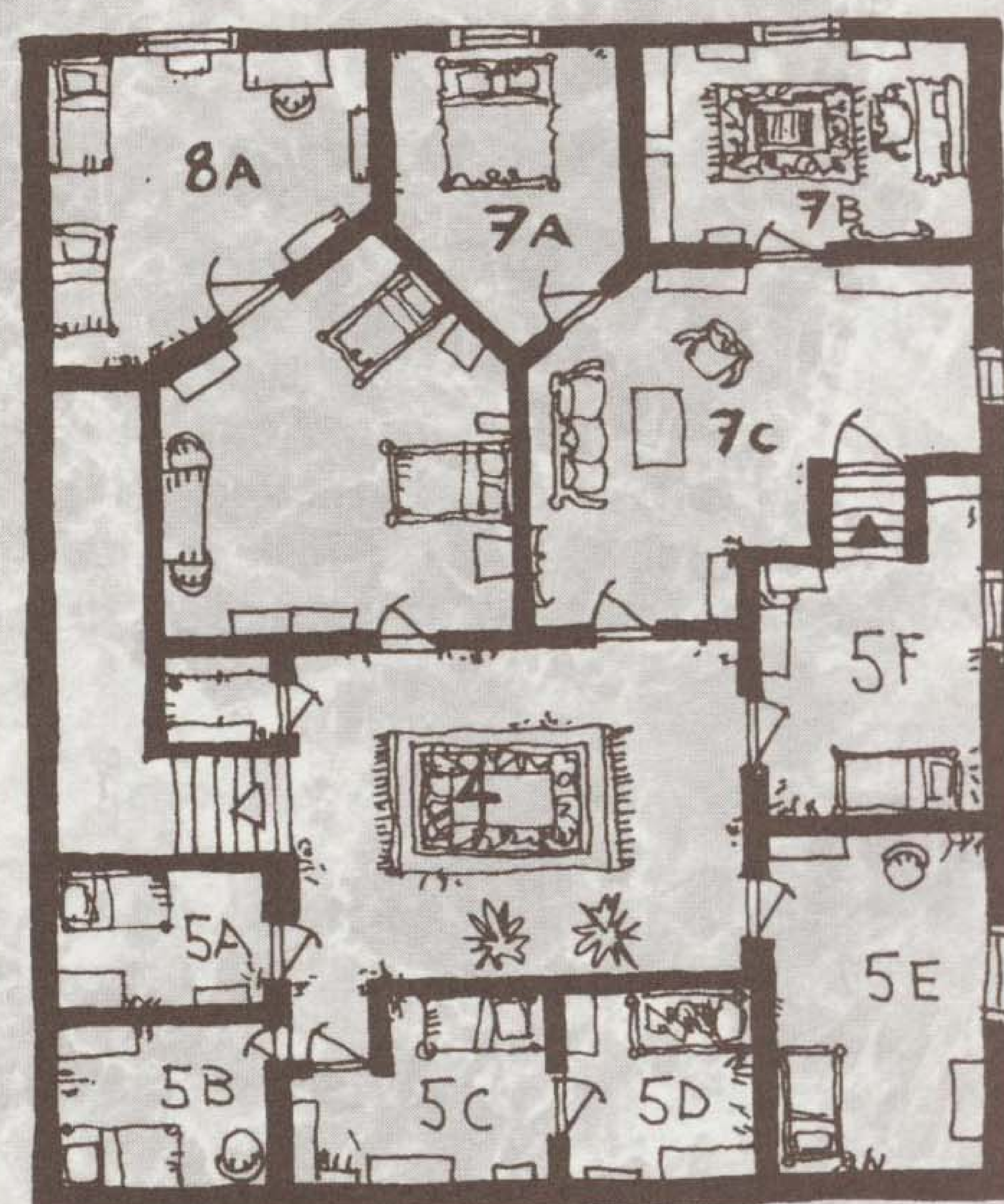
Speciell utrustning: Mängder av lyxiga men något för små kläder.

Glädjehuset Tvättbjörnen

1. Salong
2. Bardisk
3. Kök
4. Övre hallen
5a-f. Glädjerum
6. Linneförråd
7 a-c. Madame Belladis svit
8 a-b. Sovrum







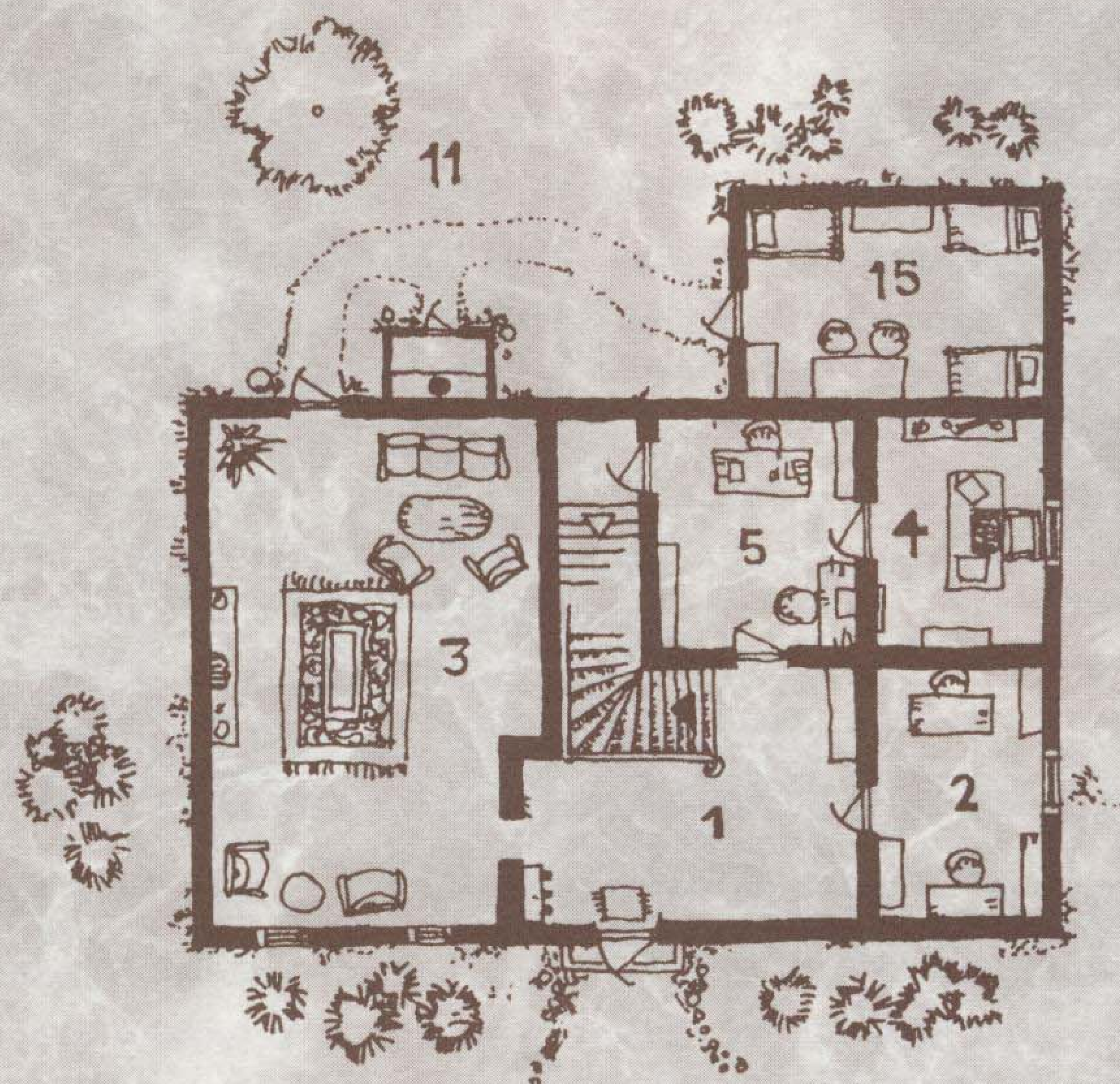
Björnetårs handelshus

Björnetårs handelshus är den maktfaktor i området kring Klingornas Allians som vuxit snabbast under de senaste åren. Björnetår — förnamn Flador — vill inte riktigt erkänna det, men det beror till mycket stor del på det hemliga stöd han får från de Hängivna. Nästan alla hans affärer planeras av hans Hängivne rådgivare Lagronius Svart och i stort sett allt hans kapital kommer därifrån.

Kontoret ligger på Tornergatan 72 högt upp i Morgontornet, med en underbar utsikt över Chronopias hamn. Kontoret vaktas av åtta inhyrda f.d. gladiatorer (Ringräv, se sid 149 i Grundreglerna) med tvivelaktig moral och ett gott öga till de Hängivna — de är nämligen handplockade av Lagronius.

Handelshusets flagga, som hänger utanför många av tornets butiker, föreställer en gråtande brunbjörn på grön bakgrund. Björnetår har dessutom ett drygt femtiotal krigare (Hyrsvärd, se sid 150 i Grundreglerna) som patrullerar området runt hans kontor och då och då besöker hans butiker för att se att allt står rätt till. Under senaste tiden har Björnetårs förhållande till Huset Aladri blivit allt mer spänt och flera mindre strider har utspelats mellan alvynglingar och Björnetårs soldater. På Lagronius inrådan funderar Björnetår allvarligt på att hyra in ännu fler soldater — närmare bestämt minst lika många till. Soldaterna arbetar från kvarterskontor (se Fridsväktarna) och dessutom finns det ett par större logement byggda på olika platser i Morgontornet med kapacitet att hysa 500 soldater.

Anledningen till att Björnetår inte bor mer fashionabelt än han gör är att Lagronius kontrollerar investeringarna på ett sådant sätt att endast militär uppbyggnad gynnas.



Flador Björnetår

Flador Björnetår var under många år en ganska misslyckad handelsman med ett tiotal konkurser bakom sig, jagad av hundratals fordringsägare, beredd att ge upp och kasta sig ut från närmaste luftskepp. Då träffade han Lagronius, som gav honom ett erbjudande han inte kunde motstå — betalning av alla hans skulder i utbyte mot evigt samarbete med Lagronius och hans Hängivna herrar.

Flador är av medellängd, mycket rundlagd och svettbenägen varför han använder dyra oljor för att dölja sin kroppslukt. Numera har han råd med det. Han har alltid sitt tunna, stripiga, svarta hår uppsatt i en liten sladdrig hästsvans.

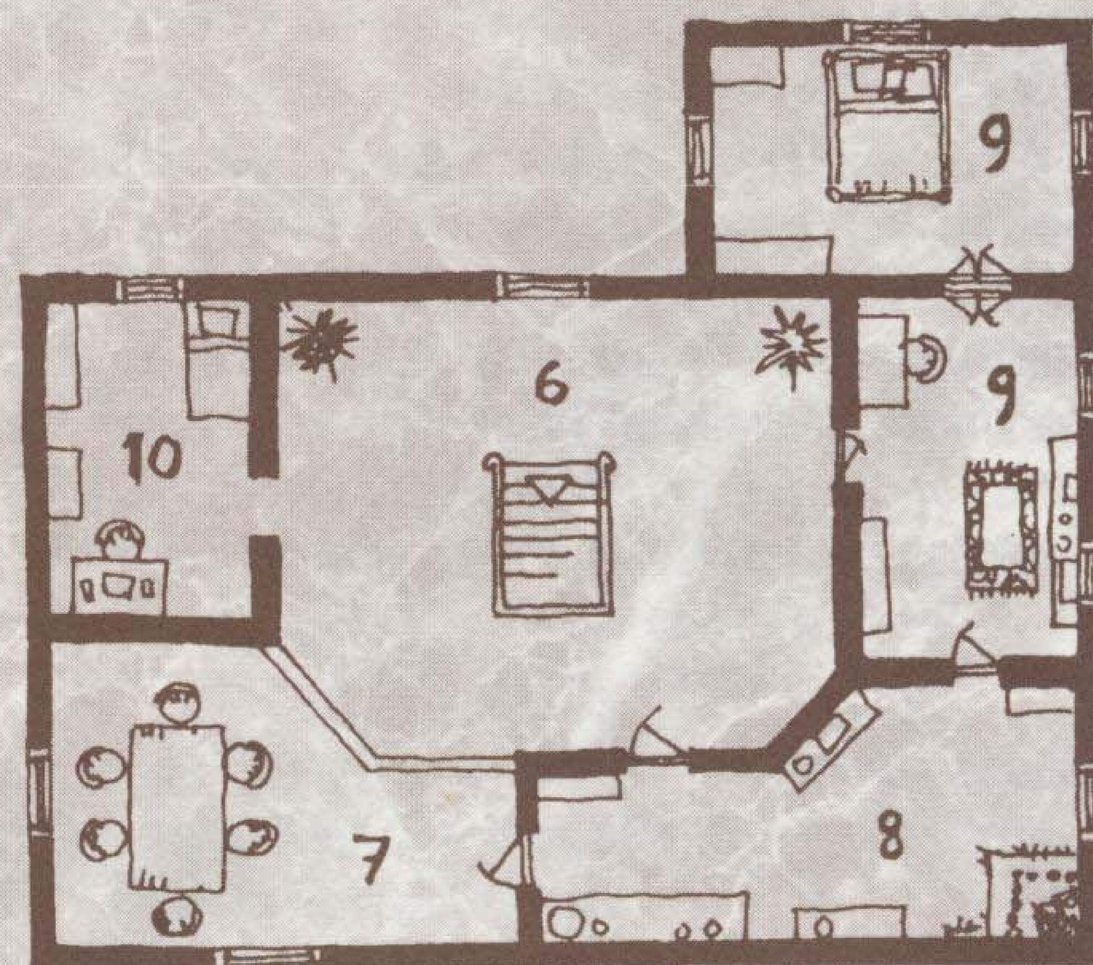
Hans ögonsten är den snart sjuttonåriga dottern Emelia, vars moder dog i barnsäng.

STY	9	SMI	11	KAR	10
STO	13	INT	14	KP	13
FYS	12	PSY	13	SB	±0

Ålder: 45 år

Viktiga färdigheter: Övertala 12, Värdera 11, i övrigt som Köpman (se sid 143 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Ingenting av intresse.



Lagronius Svart

Lagronius, en sann Hängiven, ser ut som djävulen själv — om man frågar Emelia. Han är lång, smal, helt flintskallig och ler aldrig, utom om han tror att det kan få någon att bli illa till mods. Dessutom har han ett otroligt gott sinne för affärer och god uppbackning från sina överordnade, vilket gör att han har kunnat hjälpa Björnetår på fötter och utnyttja hans handelshus för att underlätta de Hängivnas övertagande av Chronopia.

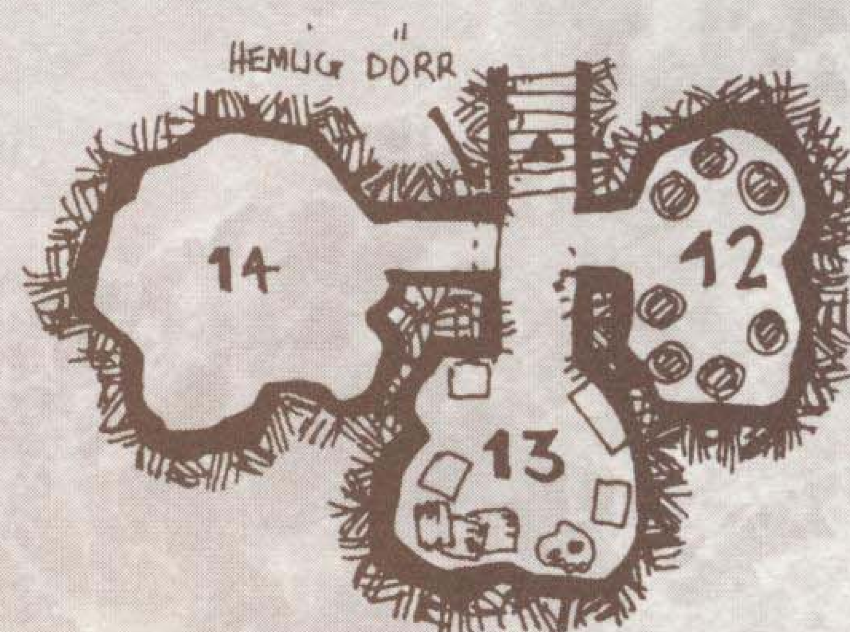
STY	9	SMI	11	KAR	9
STO	16	INT	17	KP	14
FYS	11	PSY	15	SB	±0

Ålder: 59 år

Viktiga färdigheter: Kunskap om demoner 13, Läsa/skriva Chronos B4, Stav 13 i övrigt som Tempelherre (se sid 156 i Grundreglerna (även besvärjelser)).

Speciell utrustning: Lång smutsbrun kåpa och en stav av ett hårt, svart träslag (skada 1T8, BV 11).

. Hall
2. Skrivare
3. Salong
4. Kontor
5. Kontor
6. Övre hall
7. Matsal
8. Kök
9. Björnetårs sovrum
10. Emelias sovrum
11. Bakgård med uthus
12. Vinkällare
13. Potatis- och matkällare
14. Lagronius hemvist
15. Tjänstefolksbostäder



Måste säga att det var ett lysande hopp du gjorde över Fredsgatan. Det var inte illa. Inte illa alls faktiskt.

Nu är vi nästan uppe vid Himmelstorget. Har du hört talas om det? Jo, Himmelshissen ligger där, men den är stängd på nätterna. Öppnar en timme före soluppgången. Det kan vara värt en tur, utsikten är magnifik.

Vad var det där? Du hörde det också? Minsann, min gosse. Du har rätt! Det låter som en kvinna i nöd och det kommer från gränden där borta. Det här måste vi faktiskt göra något åt.

Hrrm... Ursäkta mig mina herrar. Just det! Du, du, du och du. Skulle ni vilja vara så vänliga att släppa den unga damen. Varför? För att jag säger det. Skratta ni bara!

Där får du min gode man och här får du. Se upp för den store, Arwin! Inte illa. Men vart tog det lilla svärdet vägen då, min sturske flåbuse? Försök inte smyga dig på mig bakifrån — det är inte bra för hälsan. Kom nu damen, nu rusar vi innan de vaknar ur sin skönhetssömn.

Nu borde vi vara någorlunda säkra. Ja, fröken jag förstår att ni inte kan tacka oss nog, men skulle ni kunna vara så vänlig att släppa taget om min väns hals, han kvävs annars. HAN KVÄVS!!!

Nej, ni behöver inte ursäkta er. Var bor ni? Skolgatan? Det är bort mot Mastodonten, inte sant? Jag trodde väl det. Självklart följer vi henne hem Arwin. Sluta le! Vissa glömmer tydligen snabbare än andra. Nej, nej, det var ingenting särskilt fröken, ingenting alls.

HIMMELSHISSEN

Vid Himlens torg en bit upp i Morgontornet finns Himmelshissen, en av områdets populäraste sevärdheter. Hit kommer folk från andra sidan stan för att beundra utsikten från någon av de tre utsiktsbalkongerna som löper runt hela tornet. Biljetter köpes i det lilla vänthuset vid torget.

Hissen administreras av hisskonduktör Barban, en man som tar sitt yrke på högsta allvar och stolt river biljetter, klämtar i klockan för att ange balkong och säljer returbiljetter till de som avstått från att hoppa. Att många väljer Himmelshissen för sitt självmord är inte så konstigt; åker man till tredje balkongen är det både spektakulärt och ett företag med säker utgång.

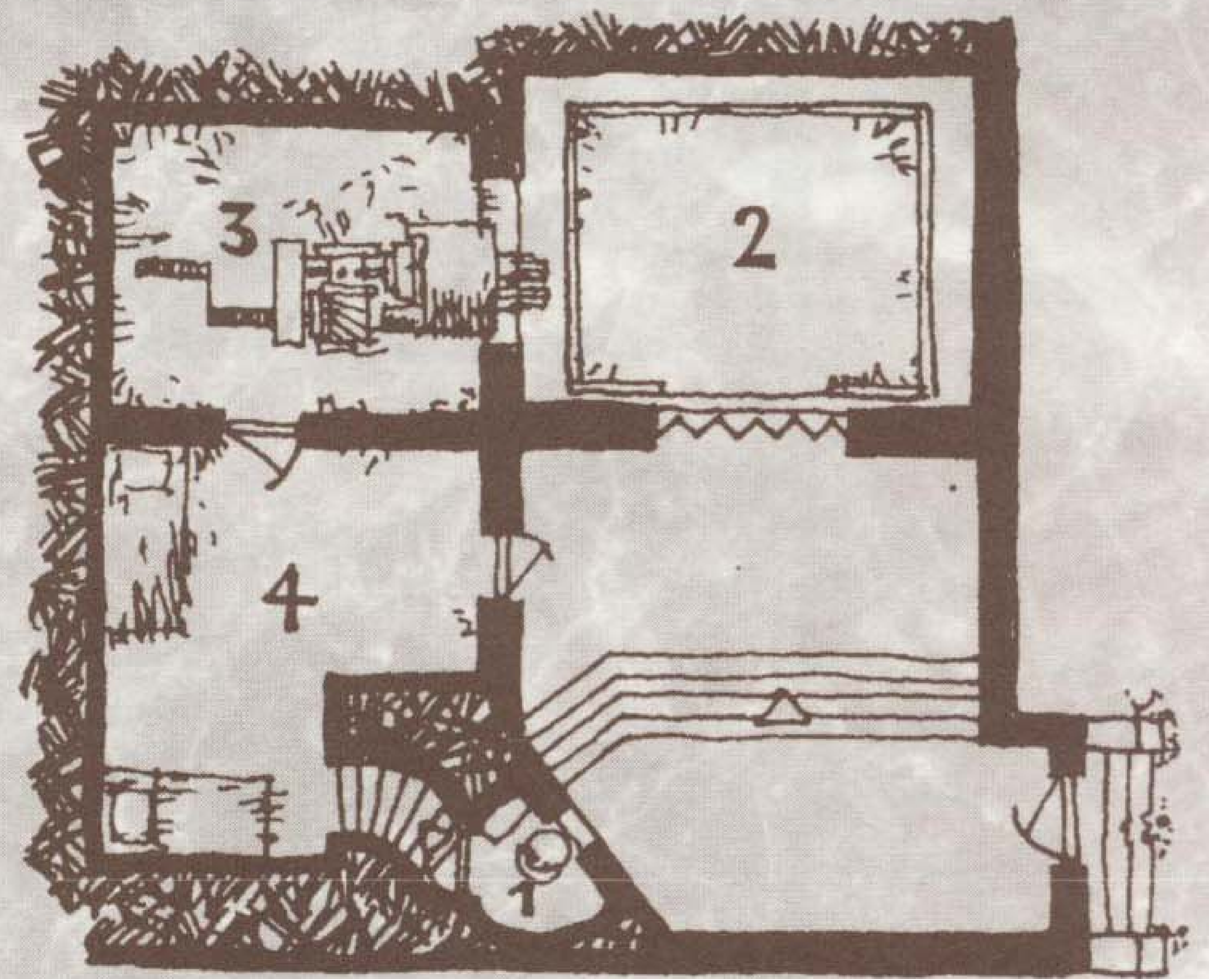
Övermaskinist Dorm (Dvärgisk hantverkare; Kunnig, se sid 147 i Grundreglerna) är den som ser till att de tio trollen (Utkastartroll, se sid 158 i Grundreglerna) som sköter hissveven gör vad de ska och inte tar några oförtjänta raster.

Biljettpriser*

Första balkongen	**2 dubloner**
Andra balkongen	**5 dubloner**
Tredje balkongen	**10 dubloner**

*** alla priser gäller enkel resa.**

1. Biljettkontor
2. Hiss
3. Maskineri
4. Trollens vilorum





ADJÖ DÅ, FRÖKEN. Tack så mycket, fröken. Hoppas vi ses igen. Nöjet var helt på vår sida, fröken. Vad är det för fjäskeri! VA! BLI VUXEN! Jaså, du tror att jag är grön av avund som en goblinrumpa för att hon kysste dig? Ha! Du har mycket att lära, märker jag.

Har du sett att ju längre upp vi har tagit oss desto mer påkostade har husen blivit? Vackrare fasader, större trädgårdar, fler statyer, fanor, tinnar, torn och ornament. Bra. Ja, området hon bodde i var ganska rikt. Undrar förresten vad hon gjorde ute så här sent?

Där framme är Höga gatan — ja, egentligen är det en bro. Den leder över till Mastodonten. Undvik att titta ned om du har lätt att få svindel, det är fyrtio våningar ned till marken.

MASTODONTEN

DÄR KOMMER NÅGRA sekudaryttare flygande över takåsarna. Se hur deras silhuetter nästan fastnar på månens bleka skiva. Är det inte vackert?

Jag kan sätta min högra läderstövel på att de är Fridsväktare. De fungerar som ett slags stadsvakt här omkring. Lite här och var ligger deras små kvarterskontor, med en liten arrest och ett par gubbars bemanning. De är ganska hyggliga soldater och dessutom har de stöd av Alliansen. Om du ska göra något du inte borde göra — gör det inte så att de ser det.

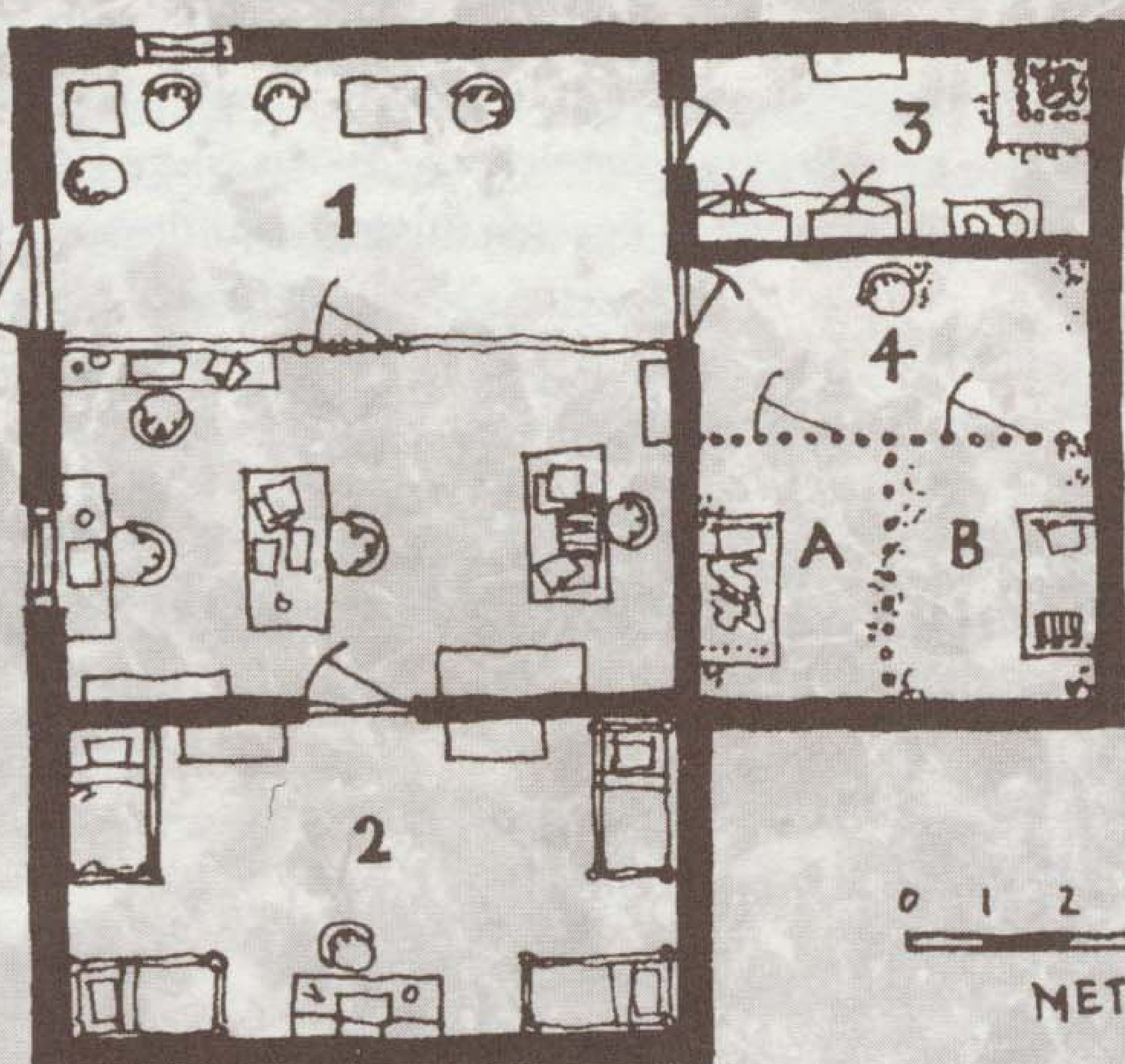
Om de samarbetar med Björnetår? Inte överdrivet mycket, men de patrullerar delar av Morgontornet och åtminstone de nedre regionerna av Ormtornet.

Så där ja! Då var vi inne i Mastodonten. Arkitekturen här är inte lika lysande som borta i Morgontornet, men ändå ganska intressant — och garanterat provocerande. Titta bara på den där lådliknande kåken! Visst är den ful. Säkert något kötthuvud till krösus som smällt upp den för guld som inte är rättmätligen hans. Sånt gör mig förbannad. Jag känner hur det riktigt kokar inom mig — som om jag satt i en dvärgisk masugn — när jag ser de rikas hån mot oss mindre välbeställda. Och gatan heter Palatsavenyn.

Ser du tornet där borta, det är Valariustemplet, och tornet där nere det är Nathanstemplet, båda tillhör Solgudinnan från Athon.



Fridsväktarna



Tidigare delade medlemmarna i Klingornas Allians på ansvaret för friden i området, enligt ett roterande schema, men då detta visade sig vara ett ohållbart och opraktiskt system beslöt man att helt enkelt anlita ett av de fria kompanierna för uppgiften. Kompaniet som då — för tjugo år sedan — tog uppdraget var kapten Bergshjärtas kompani, men de bytte snart namn till Fridsväktarna.

Bergshjärta själv är inte längre i livet, utan kompaniet leds numera av Gutram Skarpegg (Kapten, se sid 150 i Grundreglerna), en synnerligen kompetent befälhavare.

Fridsväktarna patruller områder med utgångspunkt från sina små kvarterskontor, där det normalt finns mellan fyra och sex Fridsväktare (Hyrsvärd, se sid 150 i Grundreglerna). De känns lätt igen på sina enfärgade gyllengula tabarder och plymförsedda hjälmar.

Kvarterskontor
1. Kontor
2. Sovrum
3. Kök
4a-b. Cell

Där borta ligger ett av Fridsväktarnas kvarterskontor. Ser tomt ut. Men vänta… står inte dörren på glänt? Minsann. Ska vi ta oss en titt? Jag vet att det kanske är dumt, men är du inte frestad? Inte det minsta? Då tar jag väl en titt själv då.

Jaså, du kom i alla fall. Tyckte du att det blev för ensamt ute i mörkret på gatan? Du trampade i något klibbigt? Hit med stöveln.

Det smakar blod. Varför har vi ingen fackla med oss, då skulle man kunna se lite bättre. Sol, måne och oljelyktor i all ära, men ingenting går upp mot en gammal hederlig, rökspridande fackla. Du har ljus med dig? Men tänd då!

Satan vilken tid det tog…VAD I…!!! Det är ju blod överallt och…celldörrarna är uppbrutna. Du hör ljud från gatan? Det är nog lika bra att vi sticker.

Åh nej! Fort runt hörnet och spring för livet. Hämndlystna Fridsväktare är obehagligt skoningslösa, särskilt om det är mörkt och de saknar publik. Nej, det är ingen idé att stanna och försöka förklara för dem att det inte var vi som sprättade upp deras kamrater och skurade golvet med inälvorna. Låt oss i stället hoppas att vi klarar oss undan och att det var så mörkt att de inte känner igen oss i dagsljus. Höger nedför Tunnelgatan!

Gatbrunnen! Nej, jag skämtar inte. Kom nu — i kloakerna är vi säkra — och dessutom luktar du redan illa.

Nej, det känns inte som om vi har gått i evigheter. Nej, jag tycker inte att extrement och avfall luktar så illa att min mat tar spefågelsskutt i magen. Nej, jag tycker inte att det är obehagligt att ha råttor stora som katter springande mellan mina ben. Nej, jag börjar inte förlora hoppet. Ja, jag tycker också att det var synd att ljuset brann ut så fort, men det var väl ditt ljus — eller? Ha! Nej, vi har inte gått vilse — jag vet precis var vi är. Ge mig en karta så ska jag visa dig.

Nej, jag är inte törstig. Nej, jag är inte hungrig. Nej, jag skulle inte hellre ligga i en varm säng på ett mysigt värdshus än att vandra runt i kloakerna med en bondtölp som du. Kan du vara tyst. Du börjar gå mig på nerverna. Stopp!

Ser du ljuset där framme? Det rör sig hitåt. Verkar bara vara ett par stycken. Vi smiter in i den här sidogången och väntar.

Vad det är för typer som smyger omkring i kloakerna? Sådana som du och jag. Det är inte gobliner i alla fall — de små gynnarna skulle aldrig släpa omkring på facklor — de kan ju se i mörker. Däremot kan det mycket väl vara några ur Gebars korpar — det största och mest inflytelserika gatugänget här omkring. Ryktet säger att de håller till i kloakerna. Fågelkranierna de bär runt sina halsar och fjädrarna de sytt fast på sina kläder är tecken på deras gängtillhörighet, tecken det inte går att ta miste på.

Alliansen och Aladri har försökt förgöra dem, men att föra krig i kloakerna är ett vansinnigt företag — som att balansera ett moln på ett spjut. De förlorade tvåhundra man i bakhåll och fällor innan de gav upp. Korparna kom från ingenstans och försvann i tomma intet innan de andra förstod vad som hände. Inte särskilt ärofyllt att dö med ansiktet i lorten. De fick aldrig med sig de fallnas kroppar upp igen så de flyter väl omkring här nere — om de inte har ruttnat bort.

Ah! Vi hade tur. De vek av in i en annan tunnel. Då vet vi i alla fall vilket håll vi inte ska gå åt! Nu är det väl lika bra att försöka ta oss upp i friska luften igen. På riktigt.



Så där ja. Ute igen. Skjuter du igen brunnslocket? Bra.

Tyst? Ja, det har du rätt i. Ovanligt tyst för en natt i Chronopia — nästan tyst som i graven. Ser du om det lyser i något fönster? Inte det? Inte ett tecken på liv? Inte en enda liten mus? Bara en dörr som slår i vinden och tomma tandlöst gapande fönster med malätna gardiner. Trist.

Gebars korpar

Områdets största gäng är Gebars korpar. Med sina drygt etthundra medlemmar (Hök, se sidan 151 i Grundreglerna) är de betydligt större än konkurrerande gäng som Germunds galtar, Blå handen och Fridstörarna. De utövar beskyddarverksamhet mot flera av områdets butiker, tavernor och andra inrättningar. De undviker dock i största möjliga mån att hamna i klammeri med Huset Aladri och Alliansen, då de vet att det skulle stå dem dyrt.

Gänget håller till nere i ett övergivet, underjordiskt tempel som har förbindelse med kloakerna. Templet är väl dolt — för att nå det måste man passera både lönngångar om mindre labyrinter — och att förfölja en "korp" i kloakerna är ungefär lika lätt som att strö salt på en skatas stjärt och räkna till tre medan det ligger kvar. När de tar sig fram i kloakerna gör de det antingen till fots eller — om de behöver ha mycket utrustning med sig — i små båtar som de stakar fram med hjälp av störar.

Ledare för gänget är den relativt unge men ärrade Gebar Flathand.

Gebar Flathand

Gebar är trots sin ringa ålder en mycket kompent, hård men rättvis ledare. Han har sina gängmedlemmars fulla förtroende mycket tack vare sitt goda sinne för konfliktlösning. Han har kort mörkt hår, en näsa som brutits ett antal gånger och en korp tatuerad över hela ryggen.

STY	15	SMI	15	KAR	13
STO	14	INT	14	KP	14
FYS	14	PSY	13	SB	+1

Ålder: 23 år

Viktiga färdigheter: Slagsmål 16, Kastdolk 17, Korpnäbb 15, Akrobatik 14, Skådespeleri 14, i övrigt som Slaghök (se sid 151 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Gebar har en full ovana att skära av besegrade motståndares högra lillfinger, torka dem och hänga dem i sitt halsband. Han har också en rustning av härdat läder.



Korparnas hemvist

1. Ankomsthall
2a-b. Förråd
3. Vaktrum
4. Samlingsrum
5a-b. Kök
6. Skafferi
7. Potatiskällare
8. Vin- och ölkällare
9. Matsal
10a-e. Sovrum
11. Arbetsrum
12. Gebars sovrum
13. Labyrinten



0 5 10
METER

▶ UPP
▷ NED

Här borta ser det nästan likadant ut; ett dött träd, en trasig vagn och...

Ett torn!? Kråkor!? Stanna där du är och dra ditt svärd, grabben. Jag vet var vi är: i De Dödas Stad och det där är Kråktornet. Det vilar en förbannelse över den här platsen och de som lever här är inte levande — de är döda. Ja, du hörde rätt! Odöda! Levande lik som vandrar runt på gatorna. Jag kan lova dig att de har betydligt sämre andedräkt än du skulle ha även om du gurglade kloakvatten i tre år. Att stå ansikte mot ansikte med en zombie får till och med Barbagus Bladderkäft — den legendariske skelögde orchmagikern — att framstå som en riktig svärmorsdröm.

Hörde du det där? Det lät som rasslande kedjor. Se inte så rädd ut, jag bara skämtade. Ha, ha, ha, ha, ha... Oj! När man talar om trollen... Arwin, det ser ut som vi får sällskap.

En, två, tre...åtta, nio. Nio vandrande lik från det hållet, nästan lika många därifrån och bakåt har vi tornet. Jag skulle aldrig ha låtit dig övertala mig att svänga höger där nere. Vad vi ska göra? Dra ditt svärd — jaså det har du redan gjort — så drar jag mitt och så går vi till ATTACK!!! Kom igen nu! Sluta darra, stäng munnen och plocka upp svärdet från gatan! Ska du stå där och se ut som du sett ett spöke — vilket kanske vore det normala — medan de här döingarna gör mig till en dem, eller ska du slåss som en karl. Svara då. SVARA!



Vadå: "Aj"!? Du gav mig inget val. Jag var tvungen att få dig att vakna ur din slummer. Det var som om du druckit flera tunnor soma och det är inte bra för grabbar i din storlek. Kan leda till obehagliga hallucinationer — som om verkligheten inte skulle räcka.

Jag vet att de har omringat oss och nej; det hjälper inte att skrika på hjälp. Folk går inte till den här delen av Mastodonten om de inte lider av en hysterisk dödslängtan och en sådan figur skulle inte vara oss till någon större hjälp. Nej, vi kommer inte att dö — inte om du för en gångs skulle klarar av att göra som jag säger. Vi slår en bräsch, NU!

Där tog det stopp ordentligt. Argh! Uff! Det är ingen fara! Jag kommer till din hjälp Arwin. Låt dem inte komma åt dig. Håll dem på avstånd. Där har du din fuling. Bort med dig benrangel! Låt grabben vara, dödkött! Nu var det inte så roligt längre va, Skalle-Per? Svårt att röra sig utan ryggrad? Släpp mitt ben ditt gulaschansikte. Där fick du din sillmjölke. Sluta tugga på honom, asätare! AAAAH!

Puh, vilken pärs. Var är grabben? Där.

Hallå grabben, hur är det? Svara då. Arwin, hör du mig? Säg inte att du har gått och dött för mig! NEEEEJ!

Vad sa du? En gång till. Aldrig har jag blivit så glad av att höra någon hosta blod. Du skrämde mig ordentligt ett tag. Upp och hoppa nu så ska vi ta oss ned mot lite mer civiliserade kvarter. Tror du att du klarar det? Bra.

DEN DÄR STORA kåken där framme? Ser ut som ett tempel? Mycket riktigt; det är ett tempel; ett tempel helgat åt Wothar — den behornade vargen. Han har blivit mycket populär bland Alliansens medlemmar under de senaste åren. Vissa — de kallas för paladiner — viger sitt liv åt att slåss i Wothars namn för att hedra sin gud och bringa välgång och lycka åt sina kultbröder — och systrar. Just det, det är de där bjässarna i vargpälsar som man ser lite här och var. Du må vara illa åtgången, men minne det har du fortfarande. Vad säger du om att få dina sår ompysslade och sedan ta oss en bit frukost, ser ut som om solen sakta men säkert börja krypa upp bakom Morgontornet.

Kråktornet

I Mastodontens mest glesbefolkade kvarter står ett ensamt, förfallet torn och vacklar vid avgrundens rand. Kvarteren runt tornet är antingen öde eller bebodda av folk som saknar både pengar och mat för dagen — eller liv. Tornets ytterväggar pryds av otaliga fågelstatyer, gargoyler och kring dess topp kretsar ständigt några av de kråkor som tagit vindsvåningen till boning — och de blir fler och fler för varje dag som går. Folk går sällan i närheten av tornet, man menar att det vilar en förbannelse över det och området kring det. Varför har man sedan länge glömt, och ingen kan längre dra sig till minnes vem som bodde i tornet innan det övergavs, men de odöda (Skelett och Zombie se sid 165-166 i Grundreglerna) som stryker omkring på gatorna i tornets närhet är en realitet man inte kan bortse från.

För att komma till tornet måste man gå över en smal bro vars räcke pryds av uråldriga statyer föreställande fåglar. Bron leder fram till en järnbeslagen dörr som i sin tur leder in till hallen.

Nu för tiden bor den utbrände magikern Tabarius här. Avskärmad från omvärlden försöker han återfå sin forna styrka genom att dra kraft från den förbannelse (vilken i sin tur drar sin kraft från det gyllene pentagrammet i vindsvåningens golv) som vilar över tornet och dess omnejd.

Förbannelsen gör att de som möter döden inom hundrafemtio meter från tornet återuppstår som odöda. De är bundna till platsen och kan inte gå mer än 150 meter från tornet. Varför varken Mentalisternas traktat eller Galdermästarna har gjort något åt det hela är det ingen som vet.

I tornet har Tabarius en del magiska attiraljer, men hans laboratorium är fortfarande ofullständigt, liksom hans bibliotek och formelsamling. Han använder sig av kråkorna som spanare och budbärare, och ibland låter han dem stjäla saker han anser sig behöva.

Tabarius

Tabarius var för några år sedan en oerhört mäktig magiker, nästan lika mäktig som Blå Trollkarlen och Snöhäxan, men han föll offer för ett nesligt svek. En av hans främsta lärjungar sålde sig till Snöhäxan och berättade för henne allt han visste om Tabarius, vilket möjliggjorde en attack från henne och Blå Trollkarlen. Det blev inte särskilt mycket kvar varken av Tabarius magikerakademi eller hans krafter.

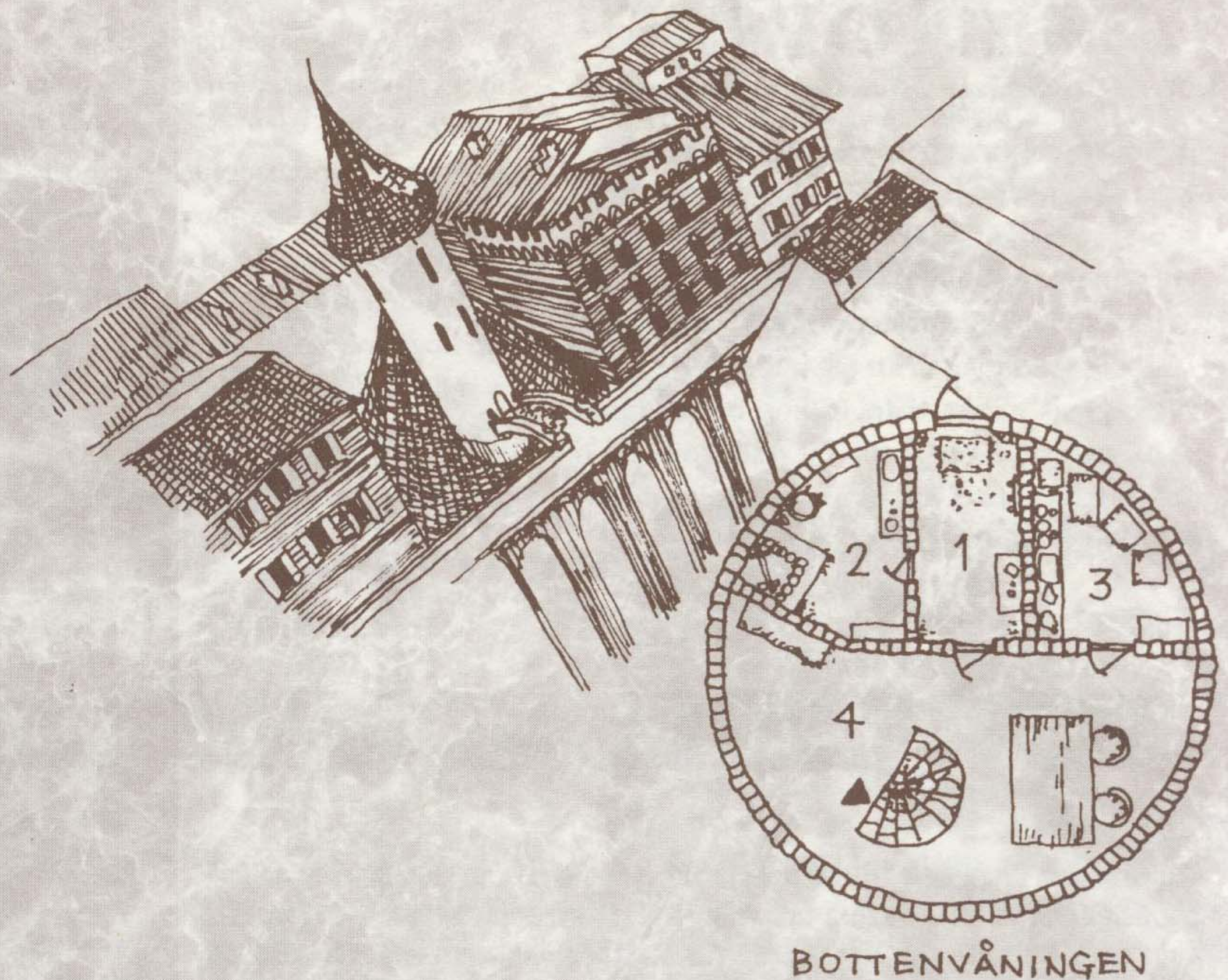
Idag är Tabarius av medellängd, men går med kraftigt krökt rygg och ser klen ut. Hans lemmar är i det närmaste förtvinade, men hans magiska kraft håller på att återvända. De små, djupt sittande ögonen utstrålar ett intensivt hat och de ord som lämnar hans mun gör lyssnaren matt. Hans enda mål här i livet är hämnd — hämnd för dess egen skull.

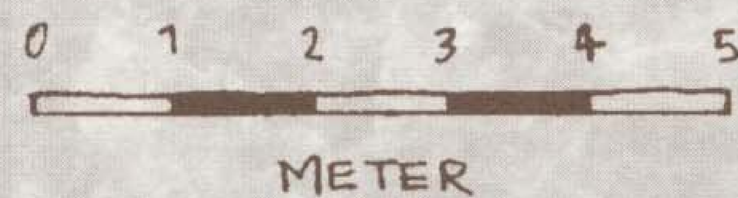
STY	7	SMI	9	KAR	12
STO	13	INT	19	KP	11
FYS	9	PSY	21	SB	±0

Ålder: 103 år

Viktiga färdigheter: I det stadie av sin återbildning som Tabarius nu befinner sig har han samma färdigheter och besvärjelser som en sann Galdermästare (se sid 148 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Magiskt laboratorium (inkomplett), bibliotek (inkomplett), en bruten magikerstav (han letar efter något lämpligt att konstruera en ny av).



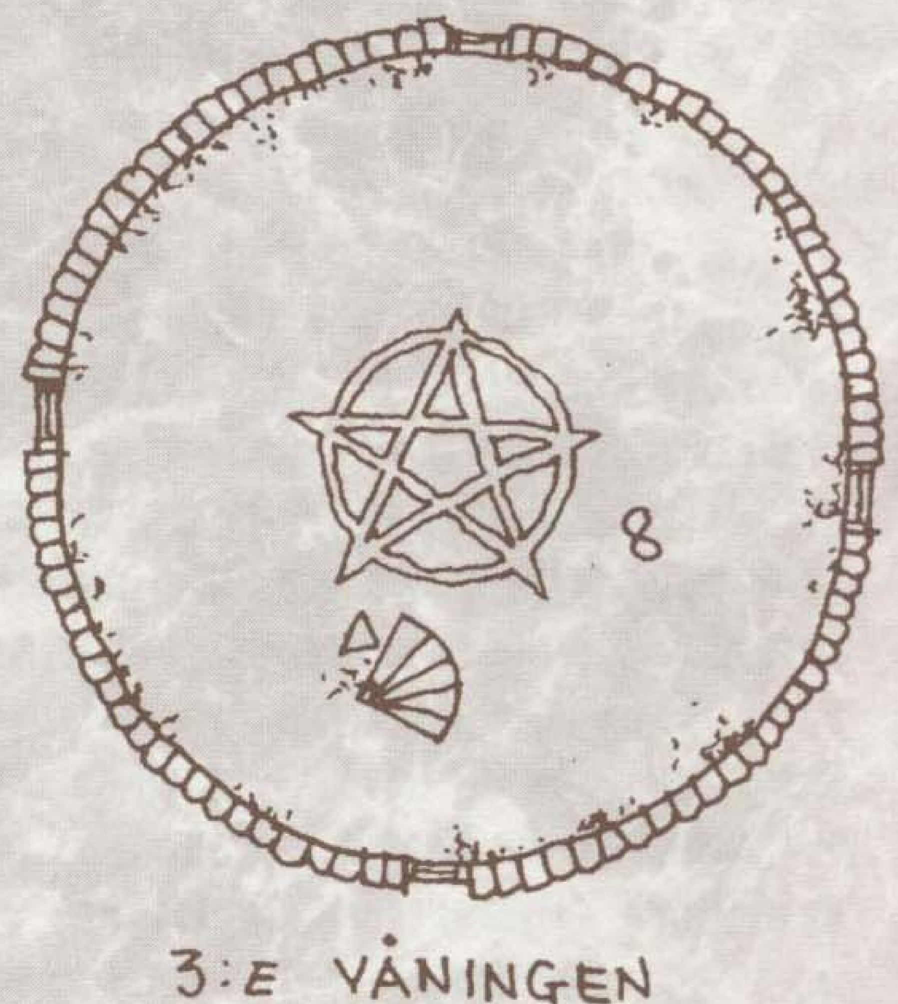






Kråktornet

1. Hall
2. Kök
3. Skafferi
4. Matsal
5. Laboratorium/Arbetsrum
6. Sovrum
7. Bibliotek
8. Vind



Ormtornet

DET KÄNNS BÄTTRE nu förstår jag. Ja, Liannas systrar är verkligen trevliga — och duktiga läkekvinnor. Till och med det fula såret på kinden ser riktigt hyfsat ut. Kom så tar vi Aladribron över till Ormtornet.

Ja, jag vet att jag sa att jag inte ville gå hit tidigare, men nu ska vi äta frukost och då finns det bara ett ställe att gå till. Ett ställe som det är värt att riskera livet för att äta på? Jajamensan! Vart? Det får du se.

Om det här är enda vägen över? Nej, det finns flera broar, men inga särskilt mycket längre upp — varför kommer du att förstå.

Det vi just passerade genom var Ormporten, den skiljer Mastodonten från Ormtornet. Nu har vi tagit steget in i en annan värld. Det är inte lika markant här nere som där uppe — på de högre nivåerna. Där bor alverna avskilt från vanligt folk och att bjuda in sig själv på en visit är knappast klokt.

En av mina gamla vapenbröder — Jorgan Bodel — blev förälskad i en alvtös och bestämde sig för att försöka träffa henne genom att smita in på en av Huset Aladris maskeradbaler — det skulle han inte ha gjort. Han avslöjades av sin taktlöshet och fördes inför den äldste av gamlingens söner, Timoli, som avrättade honom omedelbart och lät hans blod flöda över marmorgolvet. Sedan dansade man hela natten och tvättade inte golvet förrän dagen därpå.

Någonstans däruppe ligger en stor park som bara alver har tillträde till, där de håller sällsynta djur och fåglar i bur. Vissa påstår att de håller människor, dvärgar och wongoser fångna

(Forts. sid 24)

Wotharkulten

När profeten Elian kom till Chronopia för fyrtio år sedan slog han sig ned på tempelbackarna. Efter några år insåg han att hyrorna där var fruktansvärt höga, och flyttade sin verksamhet till Mastodonten, närmare bestämt till Åskvägen, för att spara pengar åt sin gud Wothar, den behornade vargen — krigets, styrkans och självbehärskningens gud.

Flytten kan sägas ha varit lyckad. Visserligen hade han redan tidigare en hel del anhängare, men när han flyttade in nära Klingornas Allians, och eftersom han predikade flitigt både inne i och utanför Alliansens gilleshus, attraherades många krigare av hans lära och slöt sig till honom; de blev paladiner i Wothars tjänst.

Religionens budskap är att man måste finna sig i det öde som Wothar utmäter. Krig betraktas som det yttersta provet på alla levande varelsers värdighet. Wothar orsakar inte krig, och är inte intresserad av vilken sida som vinner. Men han vakar över alla krigares uppförande, belönar de tappra och straffar de lömska och fega.

Psykisk och fysisk styrka är viktiga dygder. Man övar sig i meditation för att vinna en kylig självbehärskning, en absolut frihet från både rädsla och vrede. Detta är det sinnestillstånd då man bäst kan behaga Wothar. Men det är inte tillåtet att använda några droger för att nå dit.

Paladinerna, såväl som prästerna, klär sig uteslutande i röda (för blod och seger) och svarta (för ödets makt) kläder och bär mantlar av vargpäls.

Kulten har tre olika kretsar av medlemmar. Den första kretsen består av lekmän. Den andra kretsen är noviserna, som avger begränsade löften och får viss utbildning i templet. Den tredje kretsen är de Invigda, Wothars barn, som svär livslång tjänst åt Wothar.

Sveket

Emellertid står allt inte längre väl till i Wotharkulten. För några år sedan fattade De Hängivna intresse för den, infiltrerade den och har nu i hemlighet skaffat sig kontroll över den.

Profeten Elian hålls fången, drogad och maktlös, i templets källare. I hans ställe styrs verksamheten av Giljor Sveck, en högt uppsatt Edsvuren som med hjälp av svartgods gjort sig till Elians dubbelgångare. Han håller sakta men säkert på att förvandla Wotharkulten till en underavdelning åt de Hängivna. Bara en liten krets av sammansvurna paladiner känner till detta. Ett fåtal av de övriga anhängarna har visserligen märkt att Elians (dvs egentligen Giljors) förkunnelse har genomgått en subtil förändring, men ingen anar vad som egentligen håller på att hända.

Paladin

Paladinerna i Wothars tjänst är alla mycket entusiastiska, men de flesta av dem vistas inte i templet särskilt mycket, utan tillhör fortfarande ett fritt kompani. Bland dem finns nu också en ganska stor andel som i hemlighet tjänar Giljor Sveck och de Hängivna. Paladinerna klär sig i rött och svart och vargpälsar och är därför lätta att känna igen.

STY	15	SMI	13	KAR	12
STO	14	INT	11	KP	14
FYS	14	PSY	15	SB	+1

Ålder: Varierar

Viktiga färdigheter: Bärsärkagång 9, Vapen #1 14, i övrigt som Hyrsvärd (se sid 150 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Vargmantel, rustning och vapen av varierande slag och kvalitet.

Profeten Elian

Elian har hunnit bli gammal sedan han började predika och hans vita hår når honom nu långt ned på ryggen. När han upptäcktes av guden Wothar var han bara 17 år. Elian är hård, sträng och värdig, men en mycket skicklig ledare och eldig predikant. I sin nuvarande belägenhet som förnedrad fånge väntar han bara på ett tillfälle att göra slut på sin miserabla tillvaro. Men han vill helst ta så många som möjligt av de Hängivna med sig i döden, i synnerhet förrädaren Giljor Sveck...

STY	9	SMI	11	KAR	15
STO	14	INT	16	KP	12
FYS	10	PSY	18	SB	±0

Ålder: 65 år

Viktiga färdigheter: Elementarmagi 13, Kunskap om religion 19, Övertala 17.

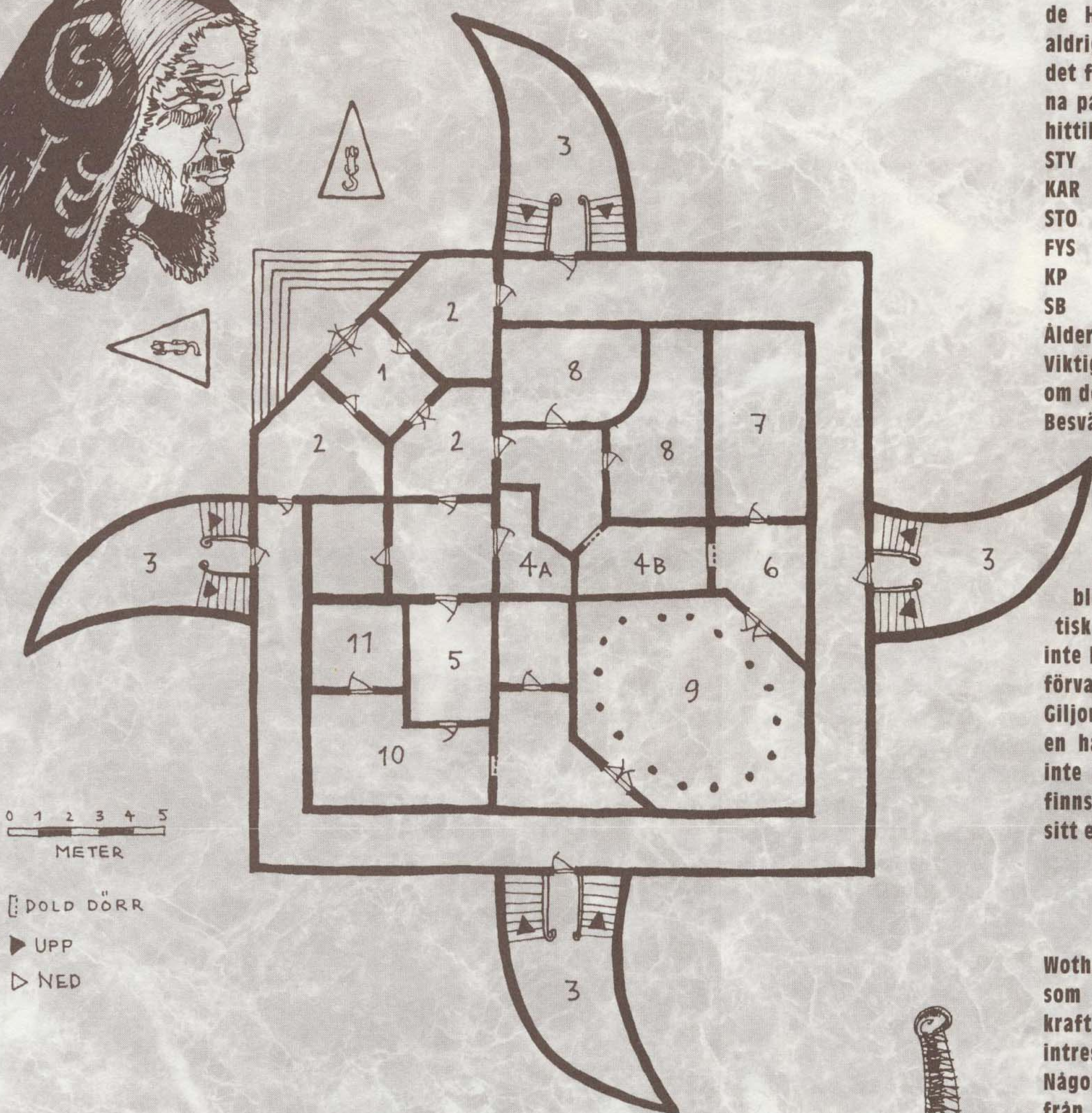
Besvärjelser: 4 besvärjelser FV 14, 2 besvärjelser FV 12 och 3 besvärjelser FV10.

Speciell utrustning: Wothars bok; en tjock bok i svarta band där Elian antecknat sin guds befallningar och visdomar.

Giljor Sveck

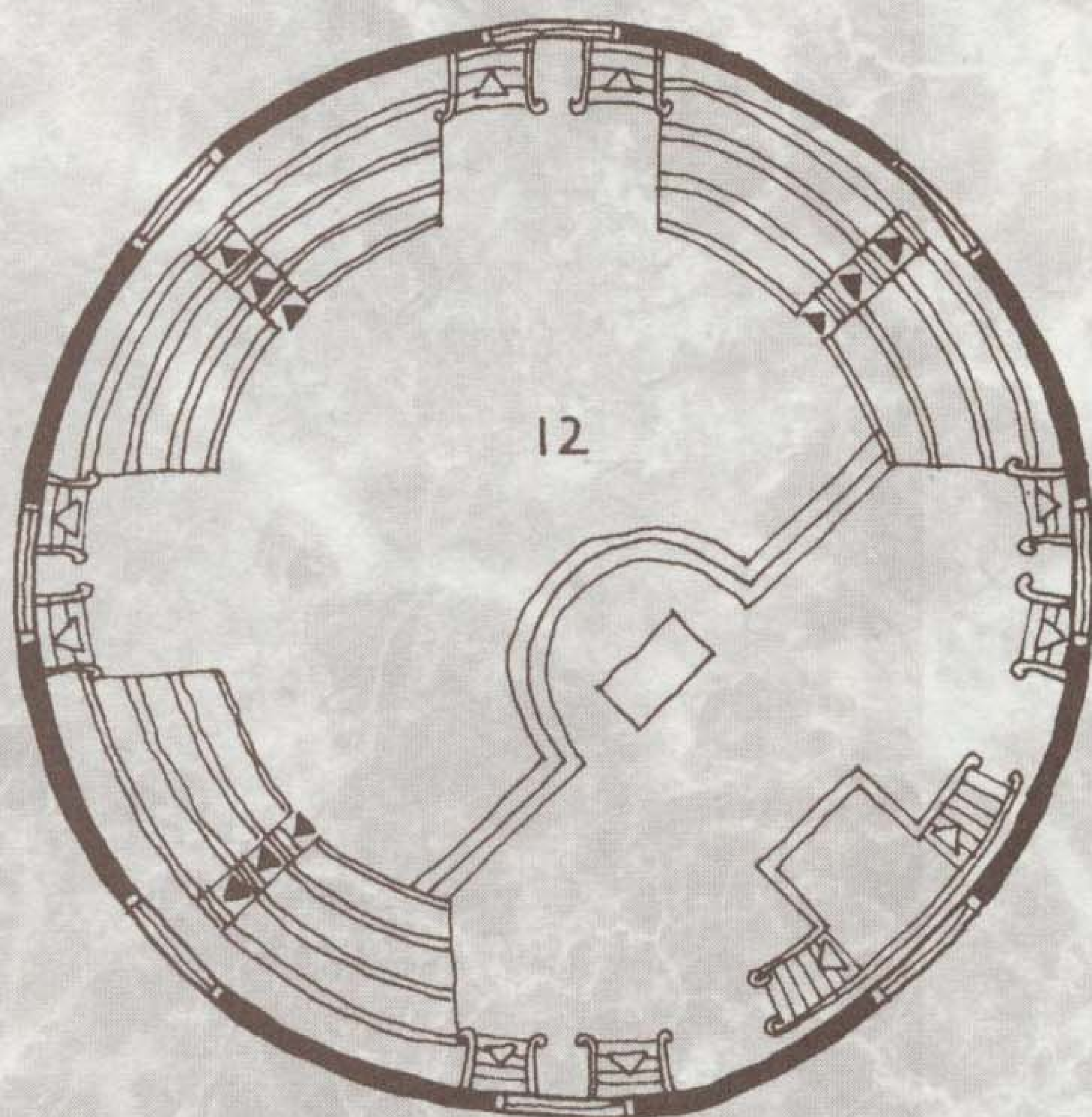
Med hjälp av svartgods har Giljor gjort sig så lik Elian att det är nästintill omöjligt att skilja dem åt. Men Giljor är en Edsvuren som sänts ut av de Hängivna för att ta över Wotharkulten. Med stor förslagenhet förbereder





Wotharkultens tempel

1. Entré
2. Bönerum (för lekmän)
3. Trapphus
4. Elians gemak
5. Paladinernas sovrum
6. Förmak
7. Förråd
8. Novisernas sovsalar
9. Det heligaste
10. Vapenförråd
11. Fängelse
12. Tempelsal



han sig nu för att ge Wothars välsignelse åt de Hängivnas svartgods, något som Elian aldrig skulle göra. Han vågar dock inte göra det förrän han fått majoriteten av paladinerna på sin sida, och i sin förkunnelse har han hittills nöjt sig med antydningar.

STY	10	SMI	13
KAR	14	INT	14
STO	15	PSY	16
FYS	11		
KP	13		
SB	±0		

Ålder: 45 år

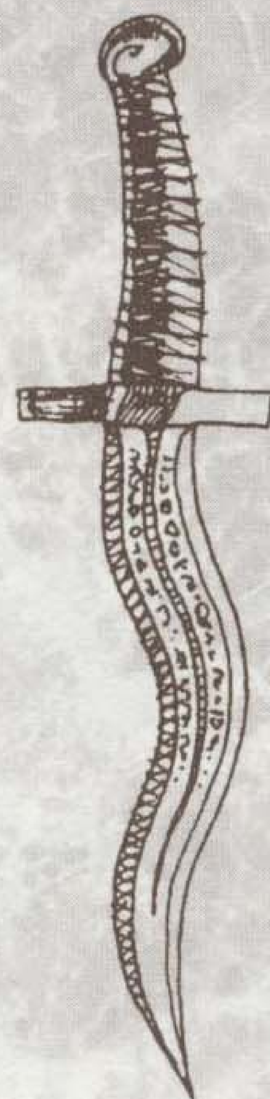
Viktiga färdigheter: Mentalism 12, Kunskap om demoner 19, Övertala 15.

Besvärjelser: 4 besvärjelser FV 13, 2 besvärjelser FV 11 och 3 besvärjelser FV9.

Speciell utrustning: Ett svartgods som ger honom möjlighet att ändra utseende. Genom att dagligen ägna en halvtimme åt att studera en annan person, blir Giljor efter en månad en närmast identisk avbild av denne (svartgodset kan dock inte kompensera för skillnader i STO). För att förvandlingen ska hållas vid makt måste Giljor sedan fortsätta att studera "originalet" en halvtimme om dagen. Det är därför han inte har dödat Elian; om denne inte längre finns, kommer Giljor på 1T4 veckor att återfå sitt eget utseende.

Wothar

Wothar — den behornade vargen, är en gud som älskar strid, mod och alla former av kraft. Han bryr sig inte om svaga varelser men intresserar sig för de starka och livskraftiga. Någon läkedom kan man knappast hoppas på från Wothar, däremot kanske hjältemod eller styrka. I vår verklighet tar han formen av en jättelik behornad varg.



Men Wothars kraft har sakta minskat under de senaste århundradena. Andra gudar har tagit över — destruktiva demoner som suger kraft ur krigets vanvett. Det gamla, ärofulla och hederliga krigaridealet har drivits tillbaka och ersatts av grymhet och girighet.

För några årtionden sedan fann Wothar sin lärjunge och profet Elian, och hjälpte honom. Tack vare Elian har Wothars makt och ära vuxit. Men nu hotas allt detta av de Hängivnas svek, som Wothar ännu inte är stark nog att ingripa mot direkt. Han har dock observerat att en tidsstorm är i annalkande och hoppas utnyttja dess krafter för att omintetgöra förräderiet.

också och det kan jag berätta för dig om. Jag har själv suttit inspärrad i en av deras burar under två månader — de två värsta månaderna av mitt liv. Aldrig har jag känt mig så förödmjukad. Visserligen lyckades jag fly till slut , men den historien har vi inte tid med nu för där ser jag en bekant skylt och känner en bekant doft — den underbara doften från Stenduvans kök.

Labor, din gamle skojare! Ja, jag har vågat mig hit igen, men det har varit en hård natt och jag kunde inte komma på något bättre ställe att avsluta natten på än hos dig. Jag och min unge vän Arwin vill ha någonting att äta. Ge oss varsin ordentlig portion spenatspäckad gås med mandelflarn och kumbinisås.

Slå dig ner, grabben, och pusta ut. Det har du gjort dig förtjänt av. Trött? Du kommer nog att somna innan solen hunnit över Morgontornet, men först ska vi äta — och råkar du somna över tallriken så bär jag ned dig i Labors rum.

Kändes det bra att få lite riktig mat i magen? Hur smakade gåsen då? Inte illa? Inte illa alls faktiskt? Du lär dig grabben, du lär dig!

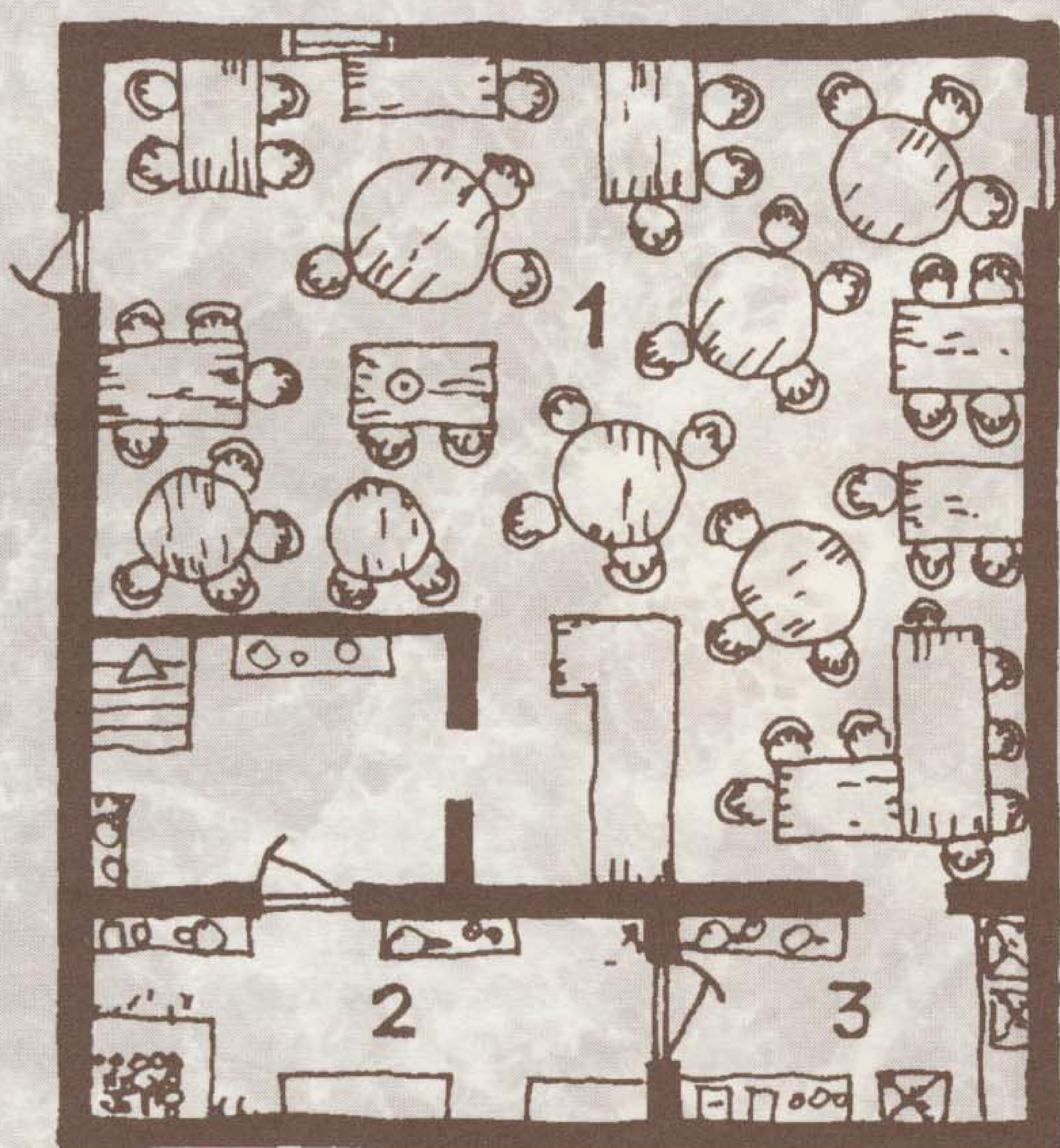


Stenduvan

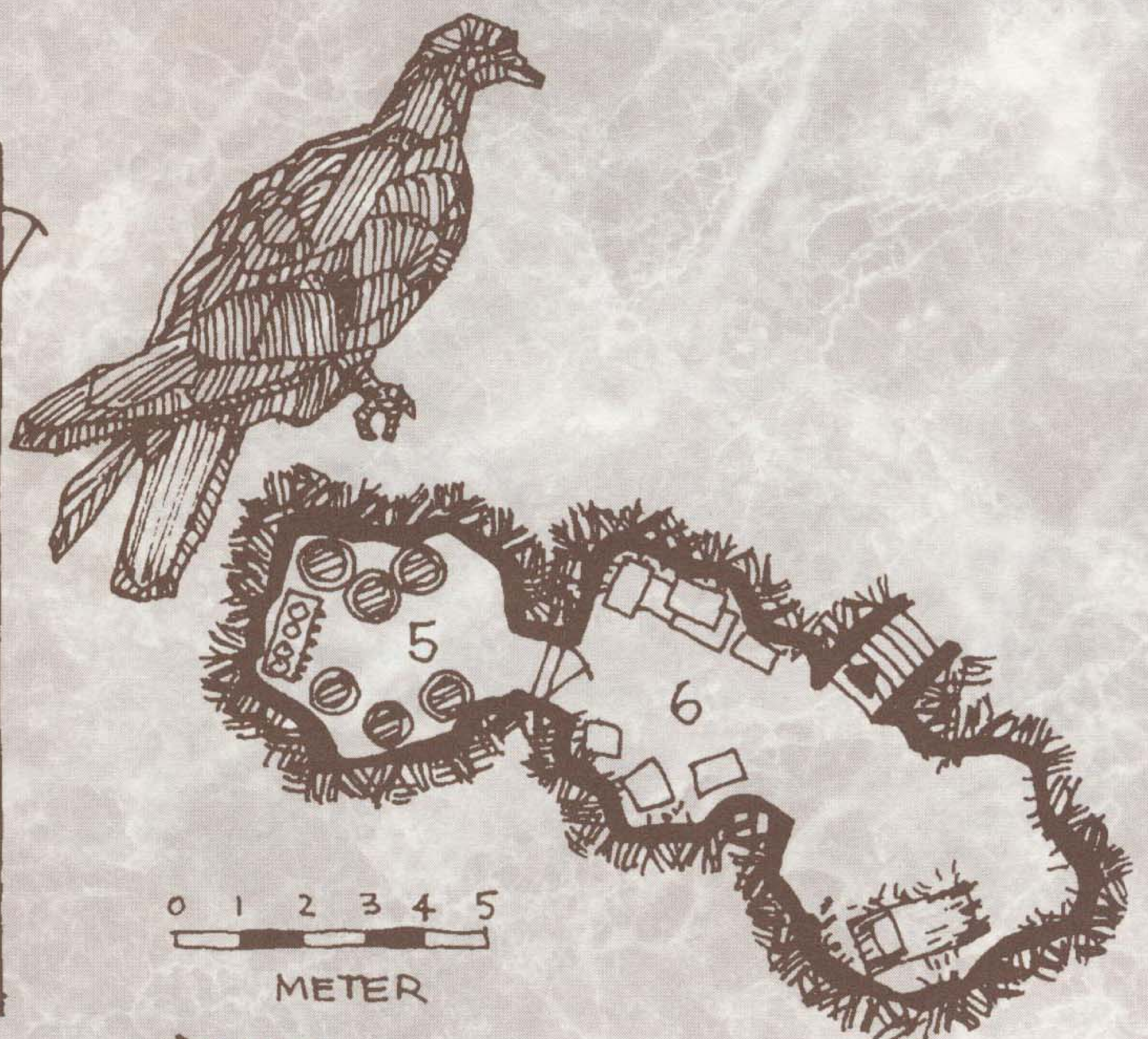
Områdets bästa — och tillika mest frekventerade — taverna är Labor Frisks (Värdshusvärd, se sid 143 i Grundreglerna) Stenduvan som ligger i Ormtornets nedre del, på Trollstumpen. Den är öppen dygnet runt, även om Labor då och då går och tar sig en lur. Där serveras mestadels olika fågelrätter. Många av områdets ungar tjänar en slant på att fånga småfåglar och sälja dem till Labor. Labor, som är känd för sin öppenhjärtighet och sitt goda humör, betalar mer än gärna och bjuder dessutom ungarna på lite av husets specialdricka — mjöd blandat med honung, tranbärsvin och varmt grisblod.

Några av husets specialiteter:

• Husets fågelstuvning	18 sm
• Halstrad tranvinge	32 sm
• Duvfrikassé med tranbär	30 sm
• Sprängd sparv med pepparsås och tovelsallad	40 sm
• Honungsglacerade ankbröst med tomatsås	22 sm
• Spenatspäckad gås med mandelflarn och kumbinisås	37 sm
• Labors grönsakssoppa med hembakt bröd	12 sm
• Honungspaj med morotsgrädde	10 sm



1. Skänkrum
2. Kök
3. Skafferi
4. Bakgård med uthus
5. Vinkällare
6. Matkällare
7. Labors vilorum



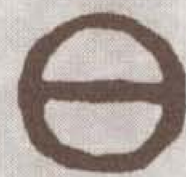




KAPITEL TRE: ÄVENTYR

Som du har förstått av den här modulen är området i närheten av Klingornas Allians fyllt av möjligheter till äventyr. För företagsamma personer (som rollpersonerna) finns det mycket att beskåda, lyssna till, lukta på och uppleva, och som SL är det din uppgift att se till att de också får göra det.

I det här kapitlet finns fyra korta äventyrsförslag och tre något längre äventyr som hänger samman och bildar kampanjen Klingornas natt. Äventyren använder sig till stor del av de personer och platser som nämnts tidigare. En del saker behöver du utveckla själv, till exempel beskrivningar av hur de olika rummen ser ut; i det här häftet beskrivs bara deras funktion. Självklart står det dig fritt att rumstera om som du vill i intrigerna också — det är din värld nu.



Äventyrsförslag

Här följer fyra kortare äventyrsförslag som du kan använda i din kampanj i Chronopia — antingen som fristående äventyr eller som delar av större äventyr. De är inte färdiga att använda utan behöver en hel del bearbetning från din sida.

Den försvunna medaljongen

Rollpersonerna blir, under en promenad i Mastodonten, vittnen till hur en kråka flyger ut ur ett fönster på ett finare hus. Några sekunder senare stormar en dam fram till fönstret och skriker förtvivlat — samtidigt som kråkan försvinner över takåsarna.

Om rollpersonerna erbjuder sig att hjälpa henne blir hon mycket tacksam och lovar dem en stor belöning. Accepterar de är allt de behöver göra att hitta kråkan, vilket inte blir särskilt svårt — det är många som sett den under dess flykt. Det svåra blir istället att komma åt kråkan; den har nämligen begett sig till Kråktornet i De dödas stad.

Det är mycket möjligt att rollpersonerna tvekar när de hör alla hemska berättelser om De dödas stad — öka då belöningen eller låt kråkan ta någon kär ägodel från en av rollpersonerna, så att pengarna inte är den enda drivkraften.

När rollpersonerna väl beslutar sig för att försöka dyker många frågor upp, som än så länge lämnas obesvarade. Hur skall nu rollpersonerna ta sig in i Kråktornet och vad händer om de måste konfrontera Tabarius? Kommer Tabarius att förgöra dem eller kommer han att försöka använda dem i sin hämndplan — rollpersonerna och han mot Snöhäxan och Blå trollkarlen? Kanske någon av rollpersonerna skulle bli en bra lärling — början till en ny magikerakademi?

Ett ödesdigert misstag

Under en nattlig vandring på Chronopias gator blir rollpersonerna attackerade och nedslagna av ett gäng busar som är mycket fler än de. När de vaknar upp befinner de sig i kloakerna — hopbuntade i ett hörn av en matsal i det gamla tempel som numera härbärgerar Gebars korpar.

Varför de är där kan variera: de kan ha blandat sig i korparnas affärer (som i En madames beskydd; se nedan), gjort för mycket väsen av sig eller bara varit väldigt lika några som korparna har något otalt med. Oavsett vad så kommer deras vistelse hos korparna att bli allt annat än behaglig. De kommer att bli mycket ordentligt omhändertagna.

Vad de skall göra? Fly givetvis. Hur? Bra fråga. I vilket fall som helst kommer inte flykten och den därefter följande jakten att bli helt odramatisk och om de överlever kommer de att ha skaffat sig några ordentliga ovänner.

Ett litet krogbesök

Ett besök på någon av områdets tavernor kan bli minst sagt äventyrligt. Här roar man sig med knivkastning, tärningsspel och armbrytning; man drar fingerkrok, dunkar skalle och häver mjöd ur tunna. Ett deltagande i lekarna kan vara skadligt men också lönande, om man spelar om pengar.

Det gäller dock att hålla sig i skinnet på Chronopias tavernor. Smockan hänger hela tiden i luften. Har man dessutom otur kan Fridsväktarna komma förbi och ta med en till arresten. Då är det bara att hoppas att de är på gott humör eller att man har goda vänner som kan göra en liten fritagning.



En bordell-mammas beskydd

ROLLPERSONERNA KONTAKTAS AV madame Belladi (kanske under ett besök på Tvättbjörnen). Hon vill leja dem för att beskydda sig själv, sina flickor och sitt glädjehus från Korparnas ivriga fingrar.

Beskyddaravgifterna har nämligen skjutit i höjden den senaste tiden att så mycket att rörelsen inte längre bär sig och eftersom hon är så fäst vid den och hennes arma hjärta skulle "fullkomligt krossas" om hon blev tvungen att slå igen. Accepterar de den inte alltför blygsamma summa som hennes wongosiska finansiärer ordnat fram, får de flytta in på övervåningen — i ett av glädjerummen — men blir strängt tillsagda att inte störa kunderna.

Konflikten mellan horhuset och Korparna trappas givetvis upp så fort det står klart att det finns lejda svärd i huset. Korparna kommer att skicka större grupper av inkasserare, och om rollpersonerna ska lyckas måste de hitta på något listigare än att bara hugga ned alla korpar som försöker ta sig in.

Tänkbara metoder kan t.ex. vara att spionera på korparna, hitta deras högkvarter och stjäla tillbaka pengarna — inte särskilt lätt! Ett listigare alternativ är att ordna så att korparna får nya, övermäktiga fiender. Det senare kan fixas genom att se till att korparna får skulden för ett angrepp mot något av de andra gatugängen — eller ännu hellre mot någon av de större maktfaktorerna i staden. Hur det hela sedan utvecklas återstår för dig som SL att avgöra och det beror mycket på hur rollpersonerna agerar.



Klingornas natt

KLINGORNAS NATT ÄR EN kampanj i området kring Klingornas Allians, bestående av tre äventyr: Räddare i nöden, En man försvinner och Klingornas natt.

De två första äventyren är ganska korta och kan förmodligen spelas på en kväll, medan det tredje är något längre och bör ta ett par kvällar i anspråk. Äventyren kan vara rätt svåra att överleva och därför är det lämpligt att ni spelar introduktionsäventyret som finns i grundreglerna och även några av äventyrsförslagen innan ni ger er in i Klingornas natt.

Innan ni börjar spela är det viktigt att du (SL) läst igenom äventyren noggrant ett par gånger och gjort kompletterande anteckningar där det behövs. Varje äventyr inleds med en kort intrigbeskrivning i kursiv stil.

Ett tips när ni spelar är att få en eller ett par av rollpersonerna att bli förälskade i Emelia, det gör nämligen att händelseutvecklingen blir mer naturlig.

INTRIGEN

Under en längre tid har striderna mellan Björnetår och Huset Aladri trappats upp. Ett par gånger varje dag drabbar alvhusets ynglingar samman med Björnetårs legosoldater. Alliansen är osäker på hur man skall agera; går man in och försöker stoppa det hela är risken stor att man retar Huset Degas — och att dra in också dem i konflikten skulle inte direkt underlätta. Alla sidor väntar på de andras drag, men ingen vill handla först. Dessutom planerar Lagronius Svart att använda De renblodiga som vapen i den slutgiltiga striden.

Samtidigt har guden Wothar uppmärksammat att en tidsstorm är i annalkande. Det är precis vad han behöver för att kunna få den kraft han behöver. Även Giljor Sveck, infiltratören som tagit över Wothars kult, är medveten om detta. Han har börjat förbereda för ett rituellt offer för att frammana några mäktiga demoner som kan förhindra Wothars ankomst.

I centrum av situationen står Emelia Björnetår. Hon är sin faders ögonsten, hon är Timoli Aladris drömprinsessa — trots att hon är människa — och eftersom är en jungfru född under de sju systerstjärnorna det idealiska offret för Giljor.

Sådan är alltså situationen när rollpersonerna träder in i handlingen.

RÄDDARE I NÖDEN

Rollpersonerna räddar Emelia Björnetår och blir goda vänner med hennes far. Hon ber dem följa efter sin faders rådgivare — som hon anser skum — och de upptäcker att han samarbetar med de renblodiga krigsherrarna. När de skall försöka ta sig in i huset och söka igenom hans rum grips de, men slipper straff annat än att de aldrig mer får träffa Emelia.

Det är ganska sent en kväll och rollpersonerna är ute och flanerar på Morgontornets gator när de får se hur en droska attackeras av fyra hetsporrar från Huset Aladri (Stadsalvsynglingar, se sid 158 i Grundreglerna). Tre av de fyra vakterna har redan fallit och två av alverna koncentrerar sig på den fjärde medan de två andra försöker övermanna den unga dam som färdats i droskan.

Om rollpersonerna ingriper och lyckas rädda den unga damen blir hon oändligt tacksam och presenterar sig som Emelia Björnetår, dotter till Flador Björnetår. Hon ber dem att följa henne hem och mottaga en smärre belöning från hennes fader, för att mildra den smärta som kan ha uppstått vid eventuellt blodvite.

En tacksam fader

När de anländer till handelshuset möter Flador Björnetår dem i dörren, blir först bestört över allt blod, men lugnar sig sedan och bjuder in rollpersonerna för att äta en sen middag med honom och hans dotter. Tackar de ja blir han glad och sitter sedan under hela middagen och pratar omväxlande om deras insats och vilka skunkar det där Huset Aladri är. Efter drygt halva middagen (1 timme) kommer Lagronius uppför trappan med tunga steg, viskar något i Fladors öra samtidigt som han stirrar på en rollpersonerna som plötsligt känner sig väldigt illa till mods. Flador ber rollpersonerna att gå och tackar dem ännu en gång, inte fullt lika entusiastiskt.

En oroad dotter

Påföljande dag söker Emelia Björnetår upp rollpersonerna och ber att få tala med dem. Hon berättar att hon är oroad för sin far och att hon tycker att Lagronius är obehaglig och manipulerande. Hon misstänker att någonting är i görningen, hon vet inte riktigt vad, men är säker på att det har med Lagronius att göra. Alla rollpersonernas frågor besvarar hon så sanningsenligt som möjligt, men hon vet ingenting om Lagronius egentliga natur. Hon undrar om rollpersonerna vill hjälpa henne ännu en gång. Svarar de ja förklarar hon att Lagronius brukar ge sig av på nattliga ärenden och hon skulle vilja att rollpersonerna skuggade honom. Givetvis mot viss betalning.

Skuggans skuggor

Nästa kväll ligger alltså rollpersonerna och lurpassar utanför Björnetårs handelshus och bli mycket förvånade när Lagronius kommer ut på gatan ur en gränd.

Lyckas de följa efter Lagronius utan att bli upptäckta får de se honom gå in i en till synes övergiven lägenhet (typisk lägenhet, se karta) på Torsgatan vars dörr är markerad med ett vitt kryss — ett tecken på att någon dött där i rödpest, en sällsynt och dödlig sjukdom. Väntar de dröjer det en dryg halvtimme innan Lagronius kommer ut igen, tittar sig omkring och återvänder hemåt. Väntar de ytterligare stiger tre renblodiga krigsherrar (Grundreglerna sid 145) ut på gatan och försvinner i rakt motsatt riktning.

Smyger rollpersonerna nära för att försöka se eller höra något kan de med lite tur få höra hur de fyra diskuterar planerna på ett anfall mot Aladri, men risken för upptäckt blir mycket större.

Inbrott och ett snöpligt slut

Nästa steg blir för rollpersonerna att på Emelias begäran hjälpa henne att leta igenom Lagronius tillhörigheter. Då huset ständigt är bevakat får de försöka att ta sig in från bakgården.

Lagronius känner dock till Emelias planer — många äro tempelherrarnas vägar — och förekommer henne. När rollpersonerna anländer tags de till fånga av Fridsväktare och vakter och sätts i arrest. Flador fördömer rollpersonerna, men drar dem inte inför domstol eftersom han fortfarande är tacksam för att de tidigare räddade livet på hans dotter. Däremot förbjuds de att vistas i Morgontornet eller försöka träffa hans dotter.

Bevakningen av huset förstärks och alla vidare försök att få kontakt med Emelia misslyckas automatiskt. Det närmaste rollpersonerna kan komma henne är att se henne vinka från sin droska när den rullar fram över Bataljtorget.

Slut akt ett.

EN MAN FÖRSVINNER

Köpmannen Erman Rökblomster upptäcker av en slump att Elian (dvs egentligen Giljor) planerar att kidnappa Emelia och då han hört om rollpersonernas förehavanden tar han kontakt med dem. Elians/Giljors paladiner föregår dock rollpersonerna och kidnappar honom. Rollpersonerna lyckas efter intensivt detektivarbete förstå var Erman är, men kommer inte åt honom. Plötsligt återvänder han, förändrad.

Ganska snart efter den olyckliga historien med Emelia är rollpersonerna inne i Butiken i Klingornas Allians för att handla. Erman är angelägen om att få tala med dem och ger dem en liten lapp med sin adress (Tegelpassagen 7, Mastodonten) samtidigt som han ber dem att infinna sig där efter midnatt. Om rollpersonerna frågar vad det rör sig om antyder han att det har något med Emelia att göra, men vill inte säga mer.

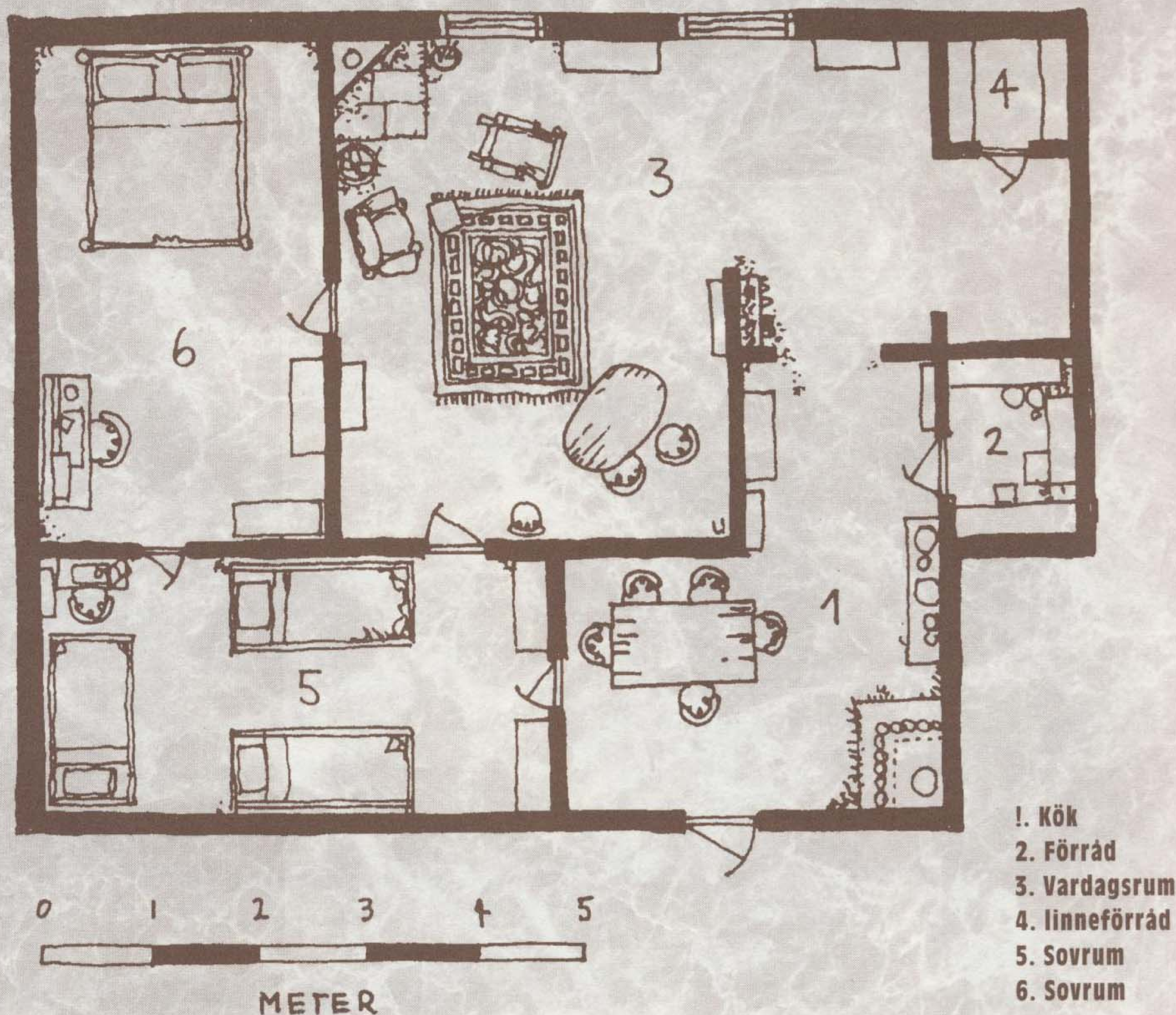
Borta

När rollpersonerna anländer till lägenheten är inte Erman där och det finns tydliga tecken på strid. Letar de igenom lägenheten hittar de ingenting särskilt utom några pälstussar (av varg) och hans bok om demoner (under en lös planka under sängen). När de letar som bäst anländer Fridsväktarna och de tvingas fly.

Att lägga pussel

Genom att fråga rätt personer (Ermans grannar, uteliggare, tiggare, legosoldater, Hador Hammare o. s. v.) rätt frågor kan rollpersonerna få reda på följande: (1) Erman är något av en ensamvarg (2) Han hade ett intresse för det mystiska (3) Han har någon gång nämnt Wotharkulten (4) Några väntade på Erman när

TYPISK LÄGENHET



1. Kök
2. Förråd
3. Vardagsrum
4. linneförråd
5. Sovrum
6. Sovrum

han kom hem (5) Tre personer lämnade hans lägenhet straxt före midnatt med ett stort bylte (6) Straxt efter midnatt anlände några med ett bylte till Wothartemplet.

Försök att väva in ledtrådarna på ett så naturligt sätt som möjligt i rollpersonernas detektivarbete. Gör det inte för lätt för dem, utan ge dem inte bättre ledtrådar än de förtjänar, och inte mer än en ledtråd per utfrågad person. Vissa ledtrådar (exempelvis 4, 5 och 6 kan kräva lite extra övertalning).

Ett besök i templet

När rollpersonerna till slut förstår att Erman befinner sig i Wothartemplet är det möjligt att de beslutar sig för att försöka befria honom. Låt dem försöka, men låt dem inte lyckas utan låt dem överraskas och drivas på flykten av några intensiva paladiner, eller kanske av Elian/Giljor själv. Klantar de sig är det mycket möjligt att de själva blir fångar. Då finns det förstås chans att de lyckas hitta den riktige Elian i templets fängelse, vilket kan ändra handlingen rätt radikalt. Det finns inte utrymme att behandla det alternativet här, men du kan säkert själv fundera ut vad det kunde leda till.

Återvändandet

Några dagar senare återvänder Erman (efter att ha utsatts för en ordentlig magisk hjärntvätt). När rollpersonerna försöker fråga ut honom säger han att han varit hos vänner i några dagar och att det tydligen hade varit inbrott i hans lägenhet — någonting som han undrar om rollpersonerna vet någonting om.

Slut akt två.

KLINGORNAS NATT

Tidsstormen närmar sig. Elian/Giljor låter kidnappa Emelia och lyckas få det att se ut som Huset Aladris verk. Björnetår kontaktar rollpersonerna, ber om förlåtelse och ber dem att bege sig till Ormtornet och befria Emelia. Rollpersonerna kommer dit under en maskeradbal och det visar sig att Emelia inte finns där. De klarar sig undan med hjärtat i halsgropen och med namnet Erman Rökblomster på tungan.

Hos Erman hittar de spår som för dem mot Wothartemplet. Samtidigt bryter tidsstormen ut och Björnetår, De renblodiga och Huset Aladri drabbar samman på Bataljtorget.

Ett par veckor efter det att Erman återvänt kontaktar en desperat Björnetår rollpersonerna. Hans ögonsten har kidnappats (och han vet att det är lönlöst att be Lagronius om hjälp). Han faller på knä och ber att rollpersonerna, trots att han varit ogin mot dem tidigare, skall försöka att rädda henne ur de sluga alvernas giftiga klor. Dessutom nämner han att han har utökat sina styrkor för att krossa ormen i sin linda.

Om rollpersonerna undrar var hon kan finnas berättar han att han misstänker att hon finns någonstans i Timolis palats. Han vet också att det kvällen därpå skall hållas en maskeradbal där, något som ger rollpersonerna ett utmärkt tillfälle att obemärkt smyga sig in. Mer än gärna utrustar han rollpersonerna med maskeraddräkter.

Maskeradbalen

Huset Aladri är varken sparsamma eller varsamma när de har sina orgier och den här maskeradbalen är inget undantag. Soma och vin flödar, folk slåss, super, dansar och älskar om vartannat i salarna, rustningskamrarna baden och trädgårdarna. Musiken är hög och passionerat dekadent. Här och där syns några mänskliga tjänare med stora silverfat med diverse motbjudande alviska läckerheter.

Om rollpersonerna lyckas ta sig till balen (vilket inte är helt enkelt med tanke på att den övre delen av Ormtornet är ordentligt bevakad) kommer de att få stora problem med att smälta in och kommer förr eller senare — troligen förr — att avslöjas som spioner. Det är möjligt att de innan dess hunnit få tag i Timoli Aladri (han befinner sig med några vackra damer i sina kamrar) och försökt pressa honom på information. Han förklarar att han inte har någonting med saken, men önskar att han hade det, och säger sig dessutom, via en informatör, ha hört namnet Erman Rökblomster. Rollpersonerna har fått den information de behöver, men kommer de att klara sig levande därifrån?

Ytterligare ett besök hos Erman

Ett besök i Ermans lägenhet (som den här gången är låst efter konstens alla regler) ger vid handen en bit tyg (från en klänning som Emelia burit och som rollpersonerna känner igen) om de påpekar att de letar efter demonboken så finns den inte längre kvar (han har tagit med den till templet). Däremot ligger i soporna en ihopknöglad pappersbit med skriften:

"Mästervargen sänder sina vargar till din tjänst för att ni skall föra lammet för sin sanna herre." Meddelandet saknar underskrift.

Efterforskningar

Återigen kan rollpersonerna försöka fråga sig fram. Ingen har sett någonting av själva bortförandet, men de kan få veta att Erman setts samtala med och haft besök av paladiner från Wotharkulten. Rollpersonerna får inte särskilt svårt, (bl. a. med tanke på vad som hänt i föregående äventyr) att lista ut vilka som lagt beslag på Emelia.

Fritagandet

När tidsstormen börjar (se nedan) förbereder sig Erman, Giljor och fyra Hängivna paladiner för att göra det slutgiltiga offret som skall hindra Wothar att ta sig in i Chronopias verklighet och återställa sin religion. Från det att tidsstormen bryter ut kommer det att ta tre timmar innan offret utförs och det gäller alltså för rollpersonerna att hinna till templet och stoppa det hela. Gör de inte det kommer Wothar att att mista en stor del av sin kraft och fjättras av sina demoniska fiender (se Tidsstormen) och Emelia kommer att vara synnerligen död.

I templet finns (förutom de som utför ritualen) — tio Hängivna (Akolyt, se sid 154-55 Grundreglerna) och tre Hängivna paladiner, alla klädda som Wothardyrkare. De ser med mycket oblida ögon på inkräktare.

Tidsstormen

Tidsstormen bryter ut en knapp halvtimme efter det att rollpersonerna har anlänt till Ermans lägenhet (troligtvis någon gång mellan midnatt och gryning). Himlen svartnar först och börjar sedan skifta mot rött, ett muller som av avlägsen åska hörs och malströmmar öppnar sig i skyn (för mer om tidsstormar, se sid 211 i Grundreglerna). Människor flyr i panik inomhus, låser dörrarna och fönsterluckorna. Stormen har sitt centrum vid tempelbackarna.

Om Elian utför hela ritualen och offrar Emelia kommer de Hängiva att säkerställa sin kontroll över Wotharkulten, som kommer att förvandlas till en demondyrkande sekt med grymma, blodiga offer.

Lyckas rollpersonerna hindra offret kommer Wothar att lyckas ta kraft från tidsstormen. Med hjälp av den kraften träder han in i Chronopia och krossar sina fiender. Han befriar Elian och ger denne (tillfälligt) osårbarhet och enorma krafter. Elian går rakt genom väggen ur sitt fängelse, kommer in i rummet där offerceremonin pågick och bränner alla Hängivna infiltratörer till döds med Eld av obegränsad effektgrad. (I det läget kan du ge honom tillgång till mycket höga effektgrader av

i princip all existerande magi.) Han förklarar sedan för rollpersonerna vilket förräderi Wothar varit utsatt för, och tackar dem för deras hjälp.

Under tiden har Wothar själv tagit kroppslig gestalt i Chronopia. Han krossar De Hängivnas tempel och trampar ihjäl flera hundra av deras Edsvurna och andra anhängare. Därefter återvänder han till gudarnas dimension; det sista man ser är silhuetten av en väldig varg som fyller himlen, och hela staden vibrerar av ett genomträngande, utdraget ylande.

Striden om Bataljtorget

Giljor är dock inte den ende som känner till att stormen är i annalkande, utan även Lagronius har vetat om det och därför har han gett order om att alla styrkor skall stå stridsberedda. När stormen bryter ut vandrar Björnetårs soldater — drygt 200 hyrsvärd, anförda av tio sergeanter och kapten Bodar Skäggyxa — mot Ormtornet, sida vid sida med ett femtiotal Renblodiga krigsherrar. När nyheten når Timoli Aladri (om rollpersonerna inte dödat honom) samlar han berusad sina befälhavare och ger order om motattack. Mellan tre och fyrahundra mer eller mindre välutrustade och berusade alver stormar ned för Ormtornets gator — mot Bataljtorget.

När styrkorna drabbar samman öppnas portarna till Klingornas Allians och en salig blandning av hyrsvärd ger sig in i striden — för att slå ut de Renblodiga.

Striden böljar fram och tillbaka över torget under hela tidsstormen och när stormen lägger sig ligger hundratals stupade på gatstenarna — men ingen sida står som segrare. Om rollpersonerna lyckas hindra offret i templet, kan det bli en tjusig klimax på striden: Wothars väldiga gestalt blir synlig på himlen och alla flyr från platsen i skräck.

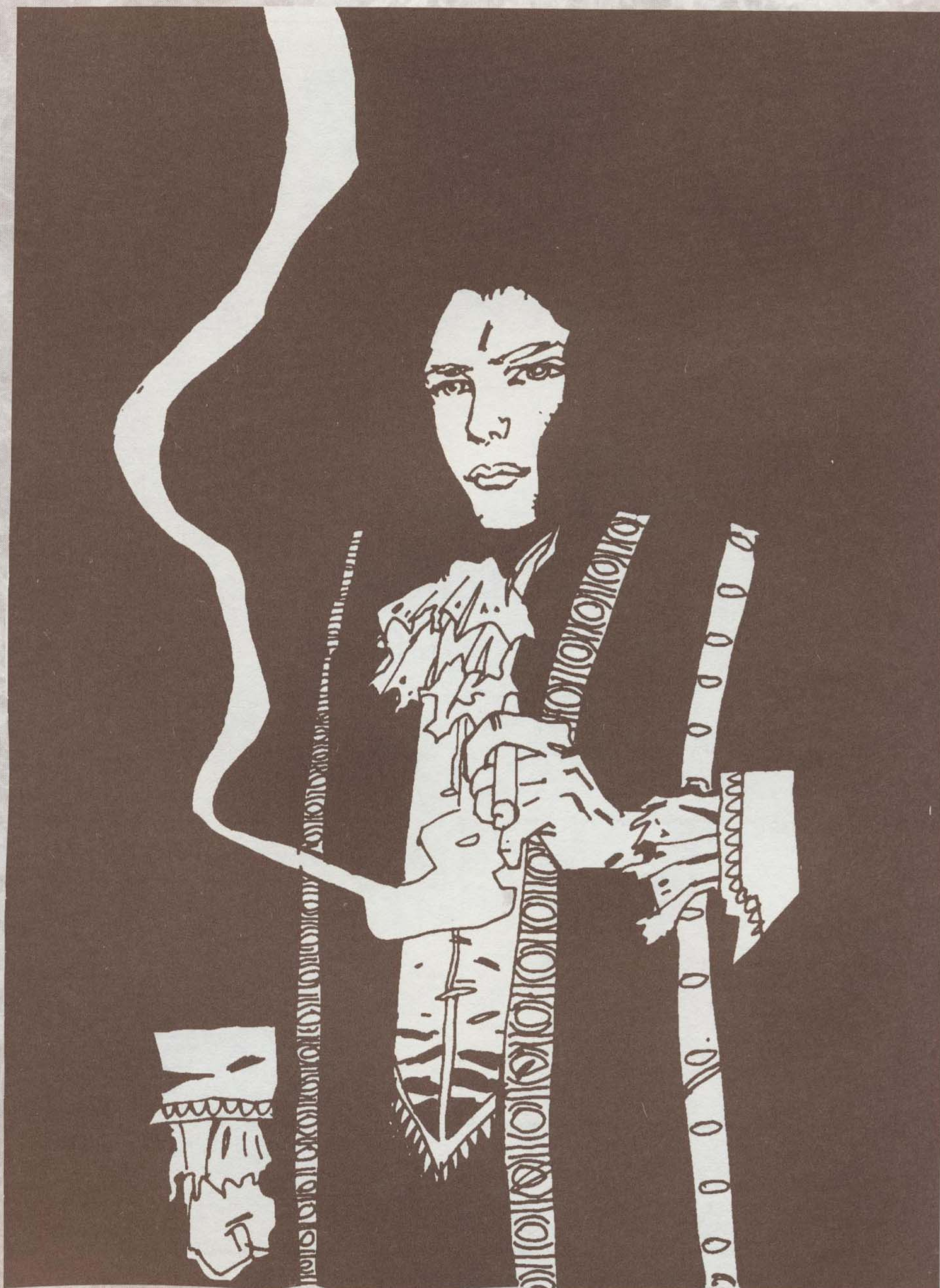
Avslutning

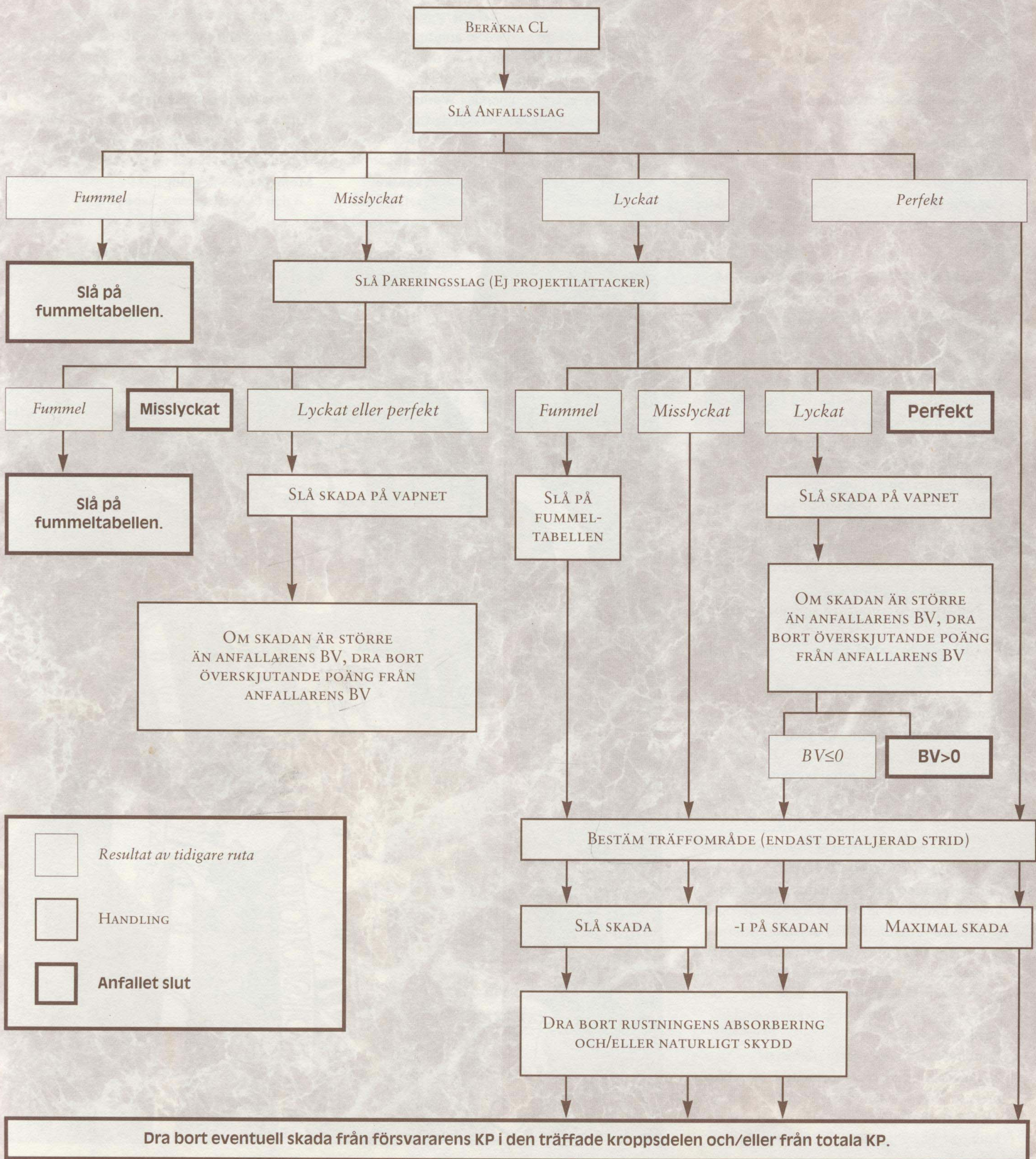
Om rollpersonerna lyckas rädda Emelia blir givetvis Björnetår tacksam och de har återigen hans eviga vänskap. De har dessutom vunnit guden Wothars gunst (om de har agerat enligt hans krigarideal). Elian blir också deras vän och visar sin tacksamhet genom att skänka dem varsin magisk talisman som ger dem mod (-2 på Skräcktabellen).

Det blir stor uppståndelse i staden; de Hängivna har lidit ett svårt nederlag. Det kommer att ta minst två år för dem att bygga upp sitt förstörda tempel och återställa sin makt. Folk som inte gillar de Hängivna strömmar i tusental till Wothars tempel eftersom de förstår att han hade något med saken att göra. Maktbalansen har — åtminstone tillfälligt — rubbats till de goda makternas fördel.

Vad som egentligen hände i Wothartemplet känner bara rollpersonerna och de andra som överlevde till.

Vad händer sen? Konflikten Björnetår—Aladri är inte på långt när över (han kanske sluter ett öppet förbund med De renblodiga under Lagronius växande inflytande), Erman (om han överlevde) har förmodligen ett och annat att förklara, vem skall egentligen fånga Emelias hjärta och hur mycket av området finns kvar efter tidsstormen. Tabarius kanske har dragit energi ur stormen och snart känner sig redo att återvända till scenen? Möjligheterna är många.




Beräkna CL
Slå Anfallsslag
Fummel
Misslyckat
Lyckat
Perfekt
Slå på fummeltabellen.
Slå Pareringsslag (Ej projektilattacker)
Fummel
Misslyckat
Lyckat eller perfekt
Fummel
Misslyckat
Lyckat
Perfekt
Slå på fummeltabellen.
Slå skada på vapnet
Slå på fummel-tabellen
Slå skada på vapnet
Om skadan är större än anfallarens BV, dra bort överskjutande poäng från anfallarens BV
Om skadan är större än anfallarens BV, dra bort överskjutande poäng från anfallarens BV
BV≤0
BV>0
Bestäm träffområde (endast detaljerad strid)
Slå skada
-1 på skadan
Maximal skada
Dra bort rustningens absorbering och/eller naturligt skydd
Dra bort eventuell skada från försvararens KP i den träffade kroppsdelen och/eller från totala KP.
Resultat av tidigare ruta
Handling
Anfallet slut